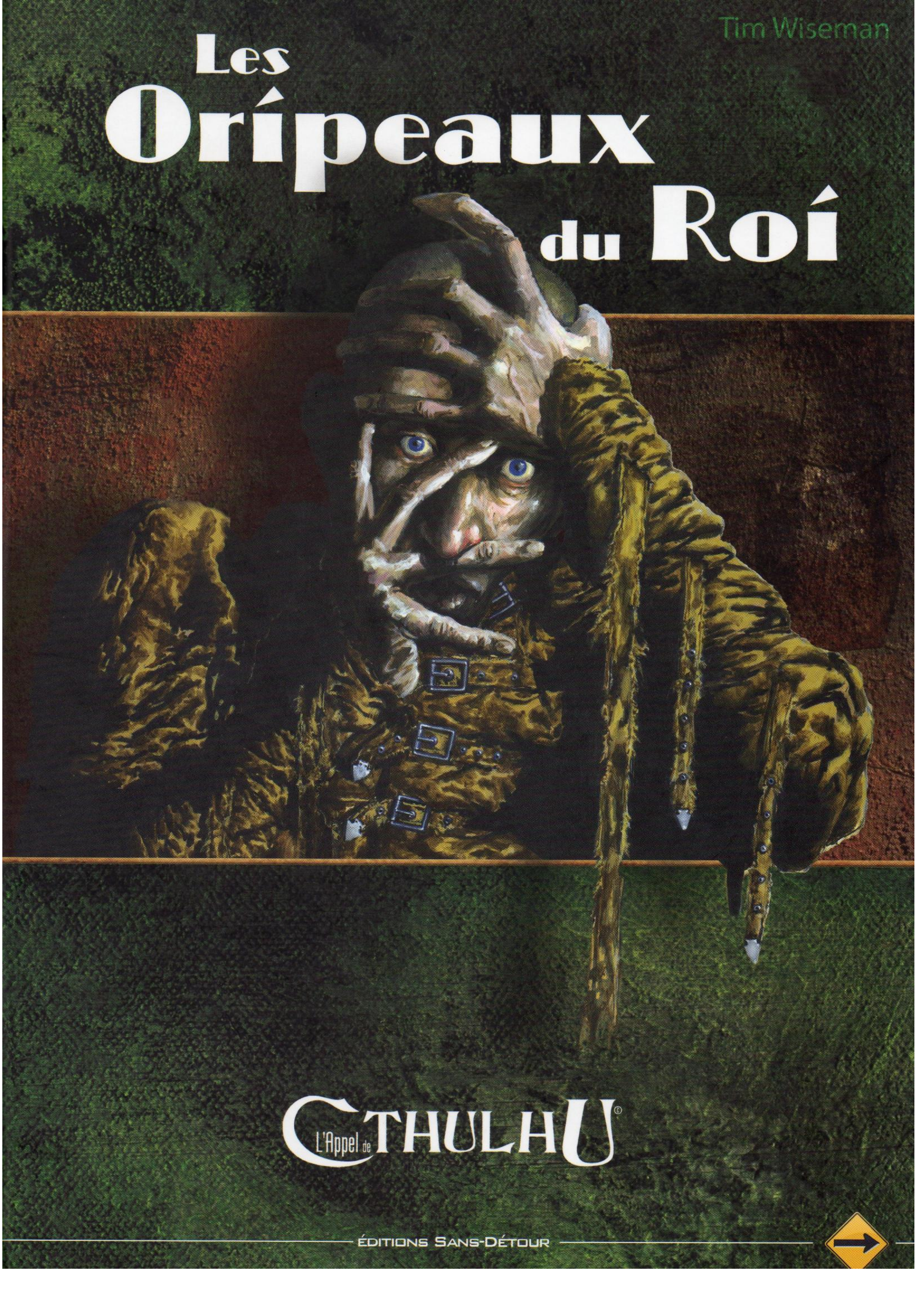
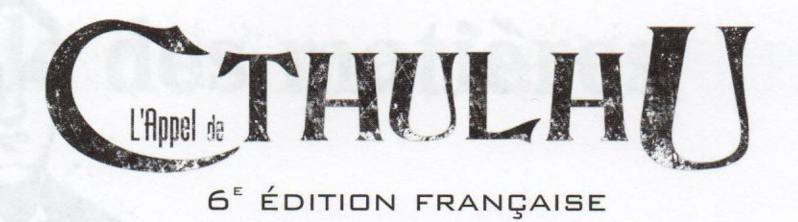

Tim Wiseman
Les Orípeaux du Roí
L'Appel de CTHULHU
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

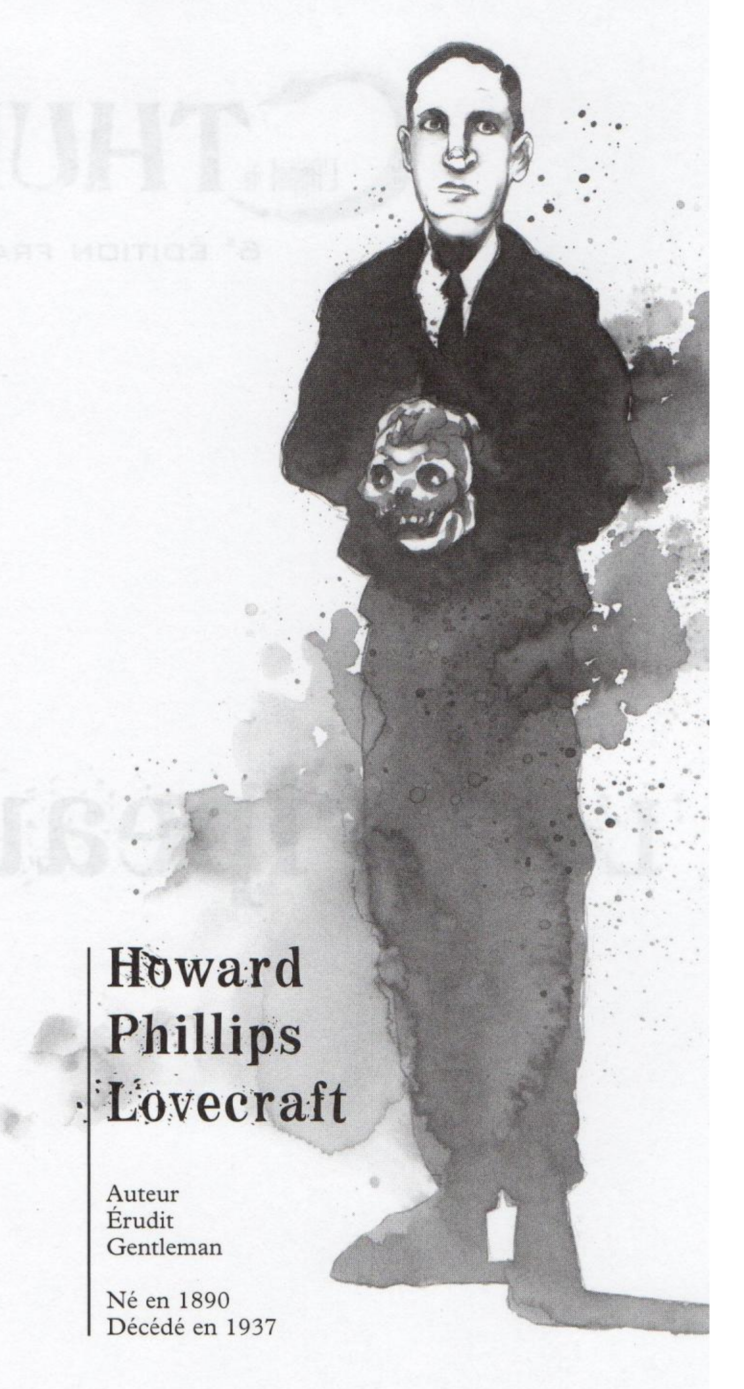


6

Les Oripeaux du Roi

PAR TIM WISEMAN

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

www.Sans-Detour.com

Édition Américaine
Titre Original : Tatters of the King
Auteur : Tim Wiseman
Illustrations intérieures et de couverture : Ashley Jones
Cartes et plans : Antony Fentiman
Rédactrice : Lynn Willis
Maquette et production : Charlie Krank
Testeurs : David Castle, Kealey Conroy, Richard de la Plain, Vicky Hartell, Alan McTernan, Mark Oliver
Remerciements à : David Castle, Michael Nilsen, Kalpana Patel, Isabella Pedrinelli, Lynn Willis
Dédicace : à Ben, mais pas à Jonathan
L'équipe de Chaosium : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et de quelques autres curieux

Pour la version Française
Traduction : Valérie Florentin
Relectures : Christophe Ployon
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-03-0
Édition et dépôt légal : mars 2009

Table des matières

Introduction & orientation

Les étoiles brillent.
Le regard d'Hastur se pose brièvement sur la Terre.
Et les choses changent.

Londres, octobre 1928, capitale d'un empire qui couvre le quart du globe et abrite le quart de la race humaine. La population ne se soucie que de la politique et du gouvernement, des questions de finance et de productivité, de travail et de loisirs.
Comme les choses sont fragiles.
Quelle ignorance.

Car certaines personnes ont des buts bien différents. Ceux-là voudraient qu'un pouvoir inhumain survienne sur Terre, faisant en sorte que toutes ces activités ne seraient qu'une dernière danse avant la mort.

Au cours de cet hiver, sa corruption se fait sentir comme jamais auparavant. Les personnes sensibles ou faibles sont les premières à la ressentir. Rares sont celles qui en connaissent l'origine, mais certaines l'accueillent tout de même, et en sont électrisées. Les artistes découvrent que leurs travaux sont bizarrement influencés et ils plongent dans cette veine créatrice. Cette saison, de nombreuses expositions montrent des images similaires : un rassemblement saisi de panique réprimée, un lac ou un marais sous la brume, une présence tapie à l'extérieur de la toile. Les romans et pièces de théâtre contiennent des scènes de soulèvement et de confusion dont l'apogée ne se produit jamais. Les séances et spectacles des médiums ont des résultats inattendus et se terminent mal. D'autres personnes sont affectées par des changements d'humeur. Elles sentent l'ouverture de nouveaux moyens de communication. Certaines prétendent que Dieu leur parle.

Et toutes sont attirées par les étoiles. Les artistes, les musiciens et les écrivains travaillent devant leur fenêtre après le coucher du soleil, les rideaux ouverts. Les simples d'esprit se promènent la nuit en se parlant à eux-mêmes, se moquant de toute interruption. Les fous demeurent assis dans leur cellule à fixer le point où les Hyades apparaîtront.

Les événements décrits ici se déroulent durant les hivers 1928-1929 et 1929-30, précipités par les adorateurs du grand ancien Hastur. Les investigateurs interviendront à deux reprises. La première fois, ils se rendront dans les Highlands d'Écosse où la ville maudite de Carcosa est apparue sur Terre et où les hommes attirent l'engeance d'Hastur parmi la population. Puis, presque un an plus tard, les investigateurs voyageront dans l'Himalaya, jusqu'au plateau de Leng où Hastur apparaîtra sous la forme du Roi en Jaune. Un homme là-bas attirera le Roi sur Terre et, si cet homme en est empêché, les investigateurs eux-mêmes seront appelés à servir.

L'influence d'Hastur est subtile, voire séduisante, et difficile à ignorer. Finalement, la confiance qu'ont les investigateurs les uns envers les autres, voire en eux-mêmes, pourra être ébranlée. Seront-ils séduits par son message ? Deviendront-ils les agents de son réveil ? Cette campagne sera un succès lorsque les investigateurs en percevront toute la pression inhérente.

La campagne en résumé

L'essence du cauchemar repose moins dans la simple expérience des horreurs que dans l'inéluctabilité des horreurs prévues.
Michael Shea

La campagne convient pour quatre à six investigateurs. Idéalement, l'un d'eux devrait être psychanalyste ou aliéniste et avoir été publié. Un ou plusieurs autres investigateurs devraient œuvrer dans le domaine des arts créatifs. Ce serait pratique que les investigateurs habitent Londres ou dans les alentours, mais ils peuvent vivre à l'étranger s'ils sont prêts à se rendre en Grande-Bretagne pour affaires. Des conseils détaillés pour impliquer les investigateurs se trouvent dans l'encadré « Réunir les investigateurs » au début du prologue.

La campagne *Les Oripeaux du Roi* est divisée en trois parties : Le Fou, Les dieux anglais et La Maison Supérieure.

Livre I : Le Fou

Cette partie se déroule en Angleterre et en Écosse pendant huit semaines en octobre, novembre et décembre 1928. L'un des investigateurs se voit demander de réviser l'historique d'un patient interné dans un asile, afin de décider s'il serait possible de le laisser sortir. Les investigateurs apprennent l'existence des anciens amis du patient, membres d'une société secrète ou d'un culte, et suivent une piste de cadavres et de dégâts laissée par ces individus. Des parallèles peuvent être établis avec d'autres événements bizarres se déroulant à Londres, telle que l'étrange représentation théâtrale à laquelle les investigateurs assistent. Certains des investigateurs commencent à faire des rêves et des visions qui menacent de les attirer un peu plus avant dans les eaux troubles de l'inconnu.

Il devient évident que le patient doit demeurer interné mais, même si sa demande de libération obtient la réponse escomptée par les investigateurs, quelqu'un d'autre ne le laissera pas faire. Le patient disparaît dans le nord. Alors que l'hiver approche, le culte se réunit. Ils amènent une ville étrange sur Terre avant de chercher à attirer l'attention du grand ancien Hastur en personne. Bien que le culte soit mal préparé, les investigateurs devront chercher à minimiser l'horreur et la destruction causées.

Livre II : Les dieux anglais

Il y a une pause dans les événements entre janvier 1929 et la mi-décembre 1929, qui se signale par un relâchement puis une reprise de la tension. Cela permet aussi au gardien de faire un certain nombre d'autres choses, en fonction des personnages de son groupe. Les investigateurs peuvent tenter de reprendre leur vie normale, de récupérer après ce qui leur est arrivé – et ils peuvent avoir besoin d'un repos en institution – ou choisir de s'intéresser à autre chose, de s'impliquer dans d'autres défis du Mythe de Cthulhu avant de revenir aux événements présents. Vous trouverez des suggestions pour occuper cette période au début du chapitre 6 (cf. p. 88).

Quoi qu'ils fassent, alors qu'Aldébaran apparaît en octobre 1929, les investigateurs réalisent que leur tâche n'est pas terminée. La tension remonte alors qu'une seconde tentative pour amener Hastur sur Terre, plus sérieuse cette fois, est organisée. Ce livre se déroule sur une ou deux semaines au mois de décembre 1929. Après de longs mois durant lesquels le culte avait semblé totalement vaincu, il devient de plus en plus évident que ce n'est pas le cas. Les investigateurs voyagent dans l'Est de l'Angleterre pour découvrir que les dieux étrangers sont puissants et que leur arrivée sur Terre provoque une crise. Ils sont obligés de décider s'ils peuvent soutenir et faire confiance à quelqu'un qui voudrait utiliser les pouvoirs de ces dieux pour un but louable.

Livre III : La Maison Supérieure

Cette dernière partie de la campagne se déroule sur une période de huit à dix semaines, de fin décembre 1929 ou début janvier 1930 jusqu'au mois de février ou mars 1930. Les investigateurs se rendent en Italie à la recherche de l'adorateur le plus doué et ambitieux, l'homme qui cherche à réaliser le « Second Avènement » d'Hastur. À Milan, ils parlent à un de ses coreligionnaires afin d'apprendre où le trouver puis prennent le bateau pour Bombay. De là, ils traversent l'Inde et le Népal, toujours inaccessibles aux Occidentaux, pour rejoindre l'Himalaya.

Là, dans les froides plaines de Leng, la campagne atteint son apogée. Dans le temple de la Maison Supérieure, les investigateurs sont confrontés à un être terrible. Pourront-ils l'arrêter ? Pourront-ils déjouer ses plans ? Sont-ils seulement encore unis ou certains d'entre eux servent-ils Hastur, le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux ?

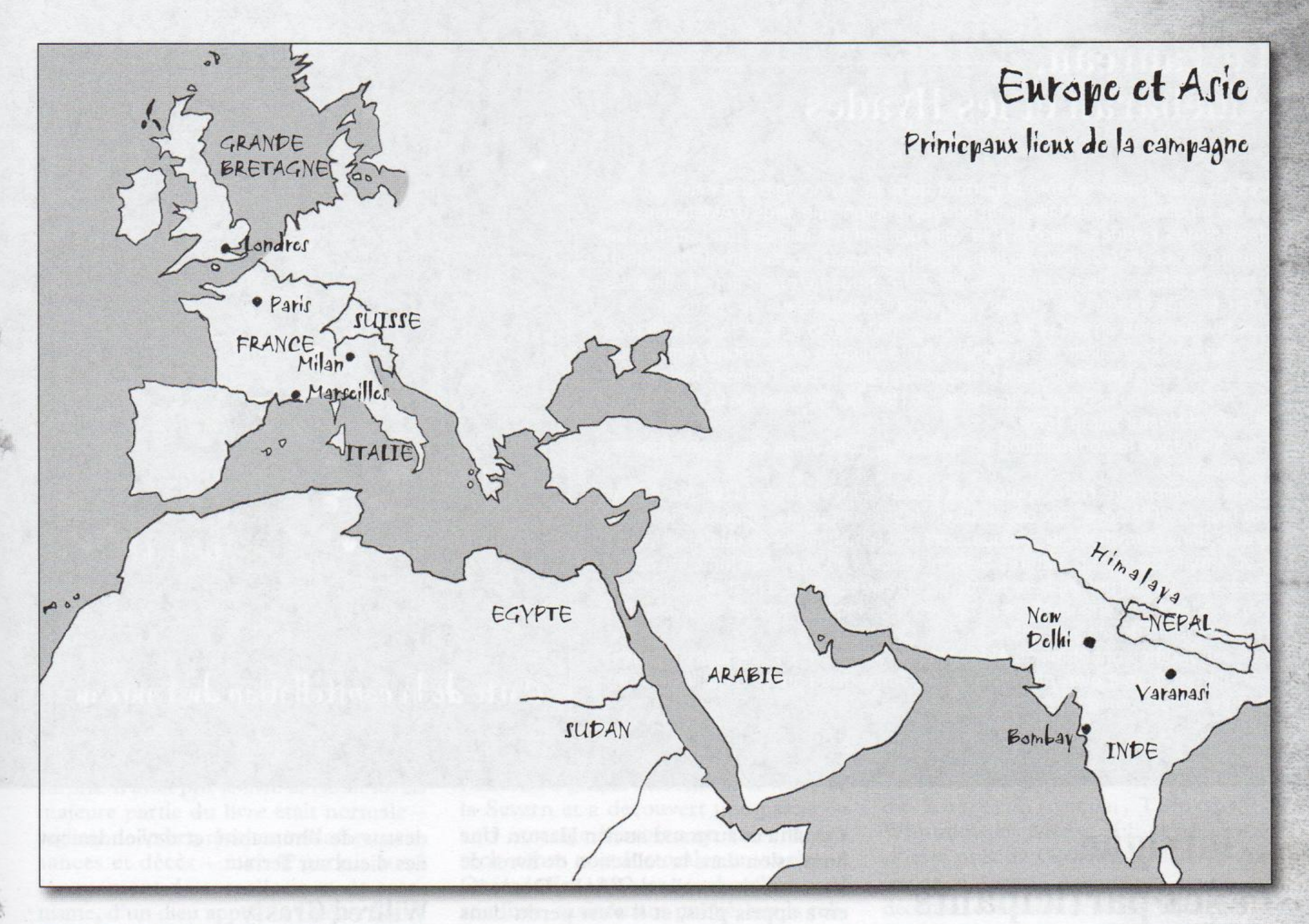
a) Divers lieux à Londres
b) L'asile St Agnès
c) Clare Medford
d) Inverness
e) Loch Mullardoch
f) Gloucester
g) La ferme de Nug

Glasgow, Edinburgh, Mer du Nord, Océan Atlantique, Mer d'Irlande, Manchester, Liverpool, Birmingham, Cardiff, Bristol, Oxford, Londres, Southampton, La Manche

Grande Bretagne

Hastur et son influence

L'*Encyclopedia Cthulhiana* indique qu'Hastur est « un grand ancien qui réside ou est emprisonné sur une étoile noire près d'Aldébaran. Il est apparenté à Carcosa, au Signe Jaune, au lac d'Hali et au Roi en Jaune. Les



Tcho-Tchos et le peuple de K'n-yan sont connus pour vénérer Hastur. Par le passé, il a aussi été vénéré en Samaria, Attluma et Hyboria. Son culte est considéré comme particulièrement odieux, même comparé à ceux des autres grands anciens ». Hastur est aussi appelé Assatur, Kaiwan, Celui Qu'il Ne Faut Pas Nommer, Le Dévoreur Venu de Loin, l'Innommable ou Haita le Berger.

On ne connaît rien de son caractère ou de ses passions. Rien qui ne corresponde à des aspects du comportement humain. Quant à ses positions, plans ou vendettas, ils nous sont inconnus. Il existe peu d'écrits, de prédictions ou de présages qui lui sont associés. Ainsi, les humains qui souhaitent s'affilier à Hastur n'ont que peu d'informations. Les cultes organisés sont rares et lorsqu'ils existent, ils sont le plus souvent inefficaces, voire insignifiants.

Le texte le plus utile que nous ayons concernant Hastur est la pièce *Le Roi en Jaune,* dont le titre est le nom d'un de ses avatars. Bien que la pièce semble à première vue contenue et disparate, une lecture plus approfondie s'avère dérangeante. Nous y apprenons qu'une entité nous chuchote des paroles séduisantes et se nourrit de nos émotions, que nous ne pourrons reconnaître cette entité que lorsque nous aurons perdu notre humanité. Il semble qu'une fois que nous connaissons Hastur, nous sommes incapables d'opérer dans notre propre monde ou de vivre selon nos propres règles. Dans ces conditions, qui serait en mesure de nous le décrire adéquatement ?

Ceux qui entendent son message sont souvent des artistes : peintres, musiciens, sculpteurs, acteurs, poètes, ou des personnes œuvrant hors des écoles ou mouvements de leur domaine respectif. Il se présente à eux sous différentes formes : le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux, l'Étranger, l'Inconnu, l'Acolyte Blanc, qui ne sont que des ombres de lui-même. Son message n'est généralement compris qu'en partie, mais il se fraie un chemin dans les œuvres des artistes, d'une manière qu'ils ne sauraient décrire ou expliquer. Ils voient une certaine beauté à Hastur. Il a une perfection de forme et d'objectif, une force absolue, un pouvoir qui surpasse toute vanité. C'est une beauté sauvage et égoïste, mais néanmoins une beauté.

Ces artistes sont plus chanceux que les autres qui l'entendent, ceux qui se trouvent en marge de notre société, perdus, solitaires ou fous. Ceux-là n'ont aucune voix pour faire passer leur message. Personne ne les écoute.

Tous les investigateurs seront exposés aux symptômes de la proximité d'Hastur en lisant le journal, en fréquentant les galeries d'art, en allant au théâtre ou simplement en vaquant à leurs activités quotidiennes.

Rêves et visions

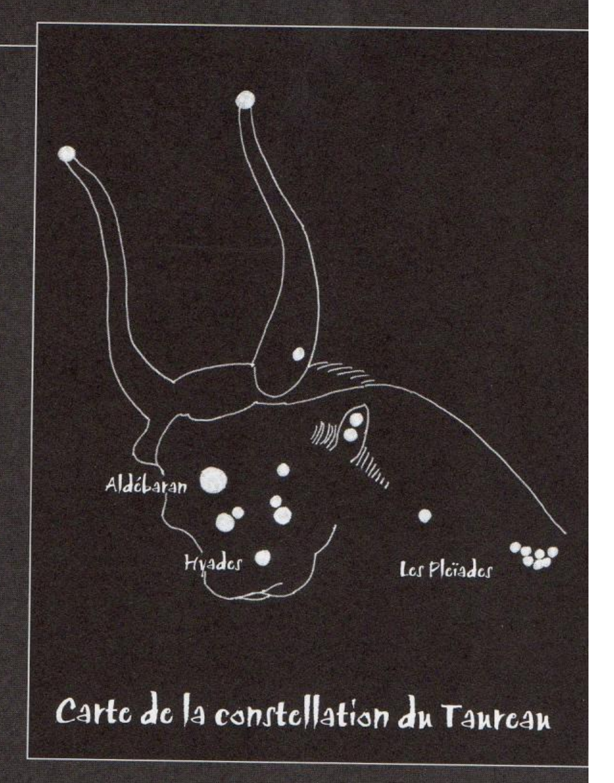
Certains investigateurs ressentiront directement l'influence d'Hastur, voir l'Appendice D (p. 171) qui contient les détails des rêves, visions ou épiphanies des investigateurs. Le gardien doit décider à qui seront destinées ces visions. Nous conseillons que deux investigateurs en soient la cible, en tenant compte des facteurs suivants :

- Premièrement, à quel point chaque investigateur est-il proche du mythe d'Hastur ? Étaient-ils présents à la représentation *L'Étranger et la Reine* et ont-ils perdu leur santé mentale en voyant le Signe Jaune ? Ont-ils lu *Le Roi en Jaune* ou *Le Codex Turner* ? Croient-ils en l'existence d'Hastur et du Roi en Jaune ? S'arrêtent-ils pour regarder Aldébaran alors qu'ils traversent le pont de Waterloo pour rentrer chez eux ? Ceux qui répondent oui à ces questions sont de bons candidats.
- Deuxièmement, l'investigateur choisi a-t-il le tempérament nécessaire pour entendre le message d'Hastur ? Ceux qui ont des penchants artistiques sont plus ouverts à de telles communications et, qui plus est, comme un artiste se sentira obligé de créer quelque chose selon son domaine de prédilection, l'œuvre qui en résulte sera influencée par la corruption du Roi en Jaune. Les artistes, quel que soit leur champ de pratique, devraient être choisis.

De bons joueurs devraient profiter de l'opportunité de se frotter au mythe d'Hastur, mais le gardien ne devrait pas accorder de rêves ou de visions à tous les investigateurs. Attendez que les investigateurs choisis commencent à s'interroger sur leurs propres motivations ou perceptions. Lorsque c'est le cas, le simple fait de se confier aux autres investigateurs créera des divisions, si bien qu'ils se demanderont s'ils partagent encore les mêmes objectifs. Les gardiens devraient encourager cette paranoïa autant que possible.

Le Taureau, Aldébaran et les Hyades

Les Hyades jouent un rôle important dans la mythologie d'Hastur, qui est censé « habiter », pour utiliser un anthropomorphisme, près d'Aldébaran, au-dessus des Hyades. Carcosa, la ville qui sert de toile de fond au Roi en Jaune, est censée se trouver dans les Hyades, au moins par intermittence. Il est indubitable que nous autres, sur Terre, nous ne ressentons l'influence d'Hastur que lorsque les Hyades sont visibles au-dessus de l'horizon.
Les Hyades sont un amas d'étoiles qui constituent la tête de la constellation du Taureau. Son œil droit est signalé par la brillante étoile rouge Aldébaran, une étoile de magnitude 0,9 est la neuvième étoile la plus brillante dans le ciel. Sur Aldébaran ou non loin se trouve le lac Hali, qui semble être la source d'influence d'Hastur sur la Terre.
Plus loin dans la constellation se trouve un petit amas de jeunes étoiles, les Pléiades.
Dans l'hémisphère Nord, toutes ces étoiles sont visibles à l'œil nu, à l'exception des Pléiades. Six des sept étoiles de cet amas, appelées les sept sœurs dans la mythologie grecque, sont d'une magnitude de quatre et faciles à voir, mais beaucoup d'autres ne sont visibles qu'avec des jumelles ou un télescope. Dans l'hémisphère Nord, le Taureau apparaît à l'est au mois d'octobre, atteint son apogée au sud au début du mois de janvier et disparaît à l'ouest à la fin du mois de mars.
Les astronomes ont établi qu'Aldébaran ne se trouve pas dans les Hyades, car elle se trouve bien plus près de la Terre que l'amas d'étoiles, à cinquante années-lumière.



Carte de la constellation du Taureau

L'intrigue et ses participants

Cette section s'attache aux PNJ qui dirigent les événements lors de cette campagne et nous amène au moment où les investigateurs entrent en jeu. Le gardien peut se référer à l'Appendice A (p. 168) afin de voir les événements en ordre chronologique.
Il y a sept PNJ principaux : Montague Edwards, Lawrence Bacon, Alexander Roby, Malcolm Quarrie, Hillary Quarrie, Atkinson et Wilfred Gresty. Tous sont des adorateurs dans le sens où ils connaissent le Mythe de Cthulhu et ont essayé d'approfondir leurs connaissances. Néanmoins, leurs relations sont compliquées. Les investigateurs auraient tout intérêt à découvrir la position de chacun d'eux. S'ils placent leur confiance sagement, ils seront plus à même d'affronter les dangers auxquels ils seront confrontés.

Montague Edwards et Lawrence Bacon

Montague Edwards est le fils unique d'un riche propriétaire terrien écossais. Son père et son grand-père se sont adonnés à la magie et l'occultisme avant lui, mais Edwards est plus doué qu'eux. En s'installant à Londres en 1905 en tant qu'étudiant à l'école des beaux-arts, il a naturellement été impliqué dans la société secrète londonienne l'Aube Dorée. Les ambitions et ego des membres avaient déjà affaibli cette organisation qui n'était plus que l'ombre d'elle-même, mais Edwards en est devenu membre. Lawrence Bacon – également membre, passionné d'occulte et vendeur de livres rares – a initié Edwards au Mythe de Cthulhu et au grand ancien Hastur. Une immersion dans la collection de livres de Bacon et dans celle de l'Aube Dorée lui en a appris plus, et il s'est perdu dans ses études.
Après la Grande Guerre, durant laquelle Edwards s'est distingué, Bacon et lui se sont retrouvés. Les derniers temples de l'Aube Dorée ayant été fermés au début des hostilités, tous deux travaillaient seuls. Ils faisaient des recherches, correspondaient, expérimentaient, chacun poussant l'autre vers une meilleure compréhension du Roi en Jaune, et vers la folie. Tous deux prêtèrent serment à Hastur – l'effroyable serment – et en furent transformés. Bacon devint plus érudit et infatigable alors qu'Edwards devint capable d'ignorer toute douleur humaine. Ces dons étaient aussi des malédictions. L'esprit de Bacon était incapable de se reposer : il ne dormait plus la nuit et ne pouvait pas faire face au monde le jour. L'esprit d'Edwards aussi était dérangé : il s'abandonnait par moments à des tics violents ou à des orgies autodestructrices. Son physique se régénérait toujours, guérissant les blessures élaborées qu'il s'infligeait.
Tous deux cherchèrent à se rapprocher d'Hastur et à l'amener sur Terre. À cette fin, ils constituèrent en secret un groupe d'individus, un culte afin d'avoir le nombre de participants qu'ils savaient nécessaire. De 1918 à 1924, ils recrutèrent ces membres parmi ceux qu'ils avaient connus à l'Aube Dorée, qui fréquentaient Bacon ou qu'ils attiraient ou qui étaient attirés par eux. En 1925, le culte d'Hastur comptait plus d'une vingtaine de membres. Edwards en était le meneur. Le groupe se faisait promettre que le jour approchait où ils seraient élus, qu'en cette journée, ils s'élèveraient au-dessus de l'humanité et deviendraient des dieux sur Terre.

Wilfred Gresty

L'un des membres ne fait que prétendre partager ces nobles idéaux. Wilfred Gresty est né dans le village de Goatswood dans la vallée de la Severn, dans l'Ouest de l'Angleterre. C'est une communauté fermée, lourdement consanguine. Il a été élevé comme les autres dans le culte de Shub-Niggurath, la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux, qui veillait sur son peuple depuis des milliers d'années. Mais, par leur communion avec la Chèvre, ses adorateurs ont appris qu'Hastur allait retrouver son apogée. Comment la Chèvre aux Mille Chevreaux s'en sortirait-elle si Hastur devait à nouveau s'installer sur Terre ? Bien que laid, Gresty peut se faire passer pour un étranger au village et il est intelligent et comploteur. Il a été décidé qu'il partirait de la vallée pour chercher à savoir si des groupes attendaient Hastur. À Londres, il lui a fallu plusieurs mois pour trouver le culte d'Hastur mené par Edwards, mais il y est parvenu grâce à un contact parmi les goules. Il en est devenu membre, sans être encore accepté dans le cercle du pouvoir et ignore les plans à long terme d'Edwards. Malheureux en ville, il s'est mis à boire. Il impute ses malheurs à Hastur et à son culte. Il a hâte de leur causer du tort.

Hillary et Malcolm Quarrie

Le culte de la Chèvre a une certaine influence sur notre histoire. Au printemps 1923, un jeune couple, Hillary Hayes et Malcolm Quarrie, s'est marié à Tewkesbury, Gloucestershire, dans l'Ouest de l'Angleterre. Ils se sont installés dans une petite ferme tranquille à la

campagne, la ferme de Nug. C'était un cadeau de mariage de Malcolm à son épouse. La propriété était mal entretenue mais comportait un magnifique manoir du 14e siècle proche de la forêt de Dean. Hillary aimait cet endroit. Tout de suite, elle a été séduite par la terre et la sombre forêt avoisinante. Tous deux étaient contents. Isolé, Malcolm travaillait à l'écriture d'un livre alors qu'Hillary gérait la ferme, avec la main-d'œuvre locale.
Les habitants ont montré les premiers signes des problèmes à venir. Ce qui semblait à première vue n'être que des manières excentriques évoluait en autre chose : un antagonisme à l'égard de Malcolm, une étrange déférence envers Hillary. À l'automne, un livre a été placé sur leur seuil, soigneusement emballé – comme un nouveau-né abandonné – a dit Hillary. C'était un livre ancien, écrit par plusieurs personnes au cours des années, comme une sorte de recueil. Tous les auteurs semblaient avoir habité aux alentours. Plusieurs avaient même vécu dans la ferme et tous avaient signé du même nom, Atkinson. Malcolm était fasciné. Il n'avait pas vraiment semblé surpris. Il avait pris le livre et l'avait lu. La majeure partie du livre était normale – registre de loyers, récoltes, maladies, naissances et décès – mais il parlait aussi longuement de sorcellerie et de satanisme, d'un dieu appelé la Chèvre Noire ou Shub-Niggurath. Cette déité semblait avoir été vénérée par les tribus locales bien avant la naissance du Christ et adoptée par les Romains qui s'étaient installés dans la vallée de la Severn. Le livre s'intitulait *Les révélations de Glaaki*.
Durant l'hiver, des lettres manuscrites ont commencé à arriver. Elles mentionnaient le livre et la forêt avoisinante et se poursuivaient dans le même état d'esprit que les *Révélations*. Les lettres étaient d'un ton respectueux… voire révérencieux. Elles étaient adressées à Hillary et signées Atkinson.
C'en était trop. Hillary et Malcolm ont bien exprimé leur dégoût pour ces écrits, mais aucun ne s'est donné la peine de les refuser. En fait, leur désir d'en savoir plus grandissait. Les lettres ont comme envoûté Hillary, elle a caché les plus récentes à son époux. Lentement, leur amour réciproque et leur dédain mutuel pour ces étranges missives se sont érodés. Ils se sont chamaillés, chacun accusant l'autre de cacher des lettres. Ils sont devenus distants et en plusieurs occasions ont trouvé l'autre occupé à parcourir le livre au beau milieu de la nuit.
Durant l'été 1924, leur fille, Sarah, est née et le livre de Malcolm a été accepté pour publication. Malcolm ne se réjouissait réellement que de la seconde nouvelle. Au milieu d'une querelle, il a été jusqu'à affirmer que Sarah n'était pas sa fille. Il a accepté un poste à la Royal Society de Londres. Durant quelques mois, il est revenu à la ferme à chaque fin de semaine, puis ses visites sont devenues plus espacées avant de cesser totalement. Les versements d'argent ont continué un peu plus longtemps, avant de cesser aussi.

Malcolm et Atkinson

Malcolm a grandi non loin de la vallée de la Severn et a découvert une partie de son étrange histoire en faisant des recherches postdoctorales en anglais à Oxford. En 1922, ses recherches pour son livre, maintenant publié, sur la religion et les mythes l'on conduit à la vallée et lui ont permis de rencontrer le vieil homme qui allait lui gâcher l'existence. À l'origine, l'homme était froid, voire hostile envers lui, mais une photographie de la fiancée de Malcolm, Hillary, est un jour tombée par terre. L'attitude du vieil homme en avait été complètement changée. Il lui avait raconté l'histoire d'une longue lignée d'hommes et de femmes remontant jusqu'au 16e siècle. Ces personnes avaient des « devoirs religieux ». Il les connaissait tous de nom et pouvait même remonter plus loin que ça dans le temps, avant même que les Saxons parviennent aussi loin dans l'Ouest. Il lui avait présenté des écrits de l'époque de la reine Elizabeth, lui avait expliqué pourquoi il n'y avait pas d'église dans les villages environnants, et il lui avait parlé de ce qu'il pouvait faire, de ce qu'il pouvait invoquer. Le vieil homme s'appelait Atkinson et il a dit à Malcolm qu'il partagerait ses secrets.
Malcolm l'avait écouté, surpris. Cet homme sans érudition parlait avec une telle autorité que Malcolm savait qu'il disait la vérité. C'était plus que ce qu'il avait espéré et il se mit à imaginer ce que de telles connaissances pourraient lui permettre. Ce n'est que lorsque le jeune homme fut séduit qu'Atkinson lui indiqua à quelle condition il partagerait son savoir : Malcolm devait s'installer là et y amener Hillary. Malcolm ne mit pas longtemps avant d'accepter. Il se dit qu'il ne se passerait rien de grave et qu'au contraire, cela lui rapporterait beaucoup. Mais il savait en son for intérieur que ce n'était qu'un mensonge.

Les plans d'Atkinson pour Malcolm, Hillary et l'enfant

Atkinson est le meneur de l'ancien culte de Shub-Niggurath des communautés de Lower Clotton, Temphill, Whitminister, Mercy Hill et les autres situées près de Goatswood dans la vallée de la Severn. Atkinson a connu un déclin au cours des dernières années et se cherche un successeur. Il est difficile d'en trouver car, bien que les générations de consanguinité et de rituels soient une source d'orgueil pour les communautés locales, les adorateurs sont moins nombreux que jamais et plus faibles d'esprit. Atkinson a perçu quelque chose dans la photo d'Hillary. Il s'est dit qu'il pourrait l'attirer dans la vallée de la Severn, lui enseigner leurs manières et lui faire porter son enfant. Au cours des années qui lui restaient, il pourrait la préparer à prendre son rôle, en sachant qu'après elle, son enfant lui succéderait.
Le plan a fonctionné. Hillary et Malcolm sont venus s'installer et la proximité de

Liste des PNJ par ordre d'apparition

Londres et en Angleterre
- Talbot Estus, auteur et esthète
- Michael Gillen, éditeur retraité
- Jean Hewart, George Keith, Hannah Keith, Walter Paige, acteurs
- Dr Charles Highsmith, consultant ambitieux
- Lucius Harriwell, fou
- Dr Lionel Trollope, fidèle médecin de famille
- Grahame Roby, banquier accompli et respecté
- Inspecteur Andrew Taylor, inspecteur de police
- Delia Morrison, épouse malheureuse, ancienne adoratrice
- Peter Morrison, mari violent
- Vincent Tuck, détective privé
- Harold Jennings, fermier
- Aleister Crowley, adepte de la magie noire, poète et auteur

Le culte d'Hastur
- Montague Edwards (aussi appelé Mark Evans), meneur du culte, infirmier à l'asile
- Lawrence Bacon, adorateur et érudit
- Alexander Roby, dilettante, adorateur et rêveur
- Michael Coombs, adorateur vicieux et criminel
- Dick Blair, propriétaire terrien
- Henry Lister, Quentin Spence, adorateurs secondaires

Carcosa
- Noss, citoyen de Carcosa, roturier et tanneur
- Yolanda, citoyenne de Carcosa, noble et courtisane

Les adorateurs de Shub-Niggurath
- Hillary Quarrie, prêtresse et fermière
- Will, adorateur et ouvrier agricole
- Atkinson, meneur du Culte de la Chèvre
- Wilfred Gresty, adorateur et espion

Milan
- Paulo Tuminardo, guide et interprète
- Thomas Villiers, artiste, Frère du Signe Jaune
- Giuseppe Colombo, fanatique, Frère du Signe Jaune

Compagnons de voyage
- Révérend Ian Gore, missionnaire
- Julian Knight, diplomate
- Mme Henryetta Tullis, épouse de l'attaché culturel
- Mlle Francesca Nicholson, secrétaire
- Mlle Patricia Berry, compagne de Francesca
- Stephen Thomas, comptable

En Inde et au Népal
- Sivakumar Patel, guide et interprète hindou
- Jigme Rinzing, marchand et guide népalais
- Tsewan Pemba, fermier et guide tibétain

Mustang et Drakmar
- Malcolm Quarrie, adorateur, historien, folkloriste
- Roberto Anzalone, adorateur, historien, compagnon
- Carlo Schippone, adorateur, étudiant en maîtrise

Goatswood les a ensorcelés. Ils ont lu le livre et les lettres et en sont devenus dépendants. Ils en ont oublié leur vie et l'existence de l'autre. Le seul échec d'Atkinson a été que, bien qu'il se soit rapproché de la femme, sa sorcellerie ne pouvait pas lui permettre de partager son lit. Pourtant, lorsqu'elle tomba enceinte de Malcolm, Atkinson affirma aux adorateurs de la Chèvre Noire que l'enfant était de lui.
Peut-être que Malcolm et Hillary s'aimaient encore. Mais ils ne pouvaient pas l'admettre. Les études de Malcolm le menèrent à autre chose que Shub-Niggurath car, au cours de l'hiver 1923 et au début de l'année 1924, il voyait la Chèvre Noire dans l'ombre d'une autre entité mentionnée dans le livre : Hastur. Il savait ce qu'Atkinson voulait dire. Hastur allait connaître une nouvelle apogée. L'esprit de Malcolm se sépara définitivement de son ancienne vie et d'Hillary. Rien d'autre n'importait que de mieux connaître Hastur et le Roi en Jaune. Il savait qu'Atkinson ne pouvait rien lui apprendre de plus et il avait découvert qu'Atkinson désirait Hillary. Il était prêt à la lui laisser à condition que les deux hommes s'arrangent pour que Malcolm parte dignement.
Ce fut fait. Atkinson a obtenu le nom d'Edwards grâce à Gresty et il l'a donné à Malcolm. Lorsque Malcolm a écrit à Edwards, la réponse lui fit comprendre qu'il venait de trouver un homme érudit et un esprit similaire au sien. Après la naissance, il a quitté sa femme et sa fille pour dévouer son esprit à Hastur. À Londres, il a rapidement obtenu le respect d'Edwards et de Bacon, œuvrant avec eux en 1924 et au début de 1925 alors qu'ils cherchaient à comprendre et capturer le Roi en Jaune.
Mais il s'est toujours détesté d'avoir agi ainsi.
L'histoire de Gresty se continue au chapitre 6 de la campagne (cf. p. 88), celle d'Hillary et d'Atkinson au chapitre 7 (cf. p. 94).

Alexander Roby

Voici la dernière des introductions principales. Alexander Roby est né dans une famille riche et influente mais, bien que brillant et sensible, il a déçu ses parents. Après avoir travaillé au ministère de la Guerre et au ministère des Affaires étrangères, il s'est égaré. Il ne parvenait pas à s'installer et à se faire une carrière. Il a commencé à se retirer de la vie – il ne voyait plus ce qu'elle avait à lui offrir – et à s'isoler. Il s'est consacré à ses propres recherches : des lectures et des écrits sur le spiritualisme, la philosophie, l'occulte et l'étude des étoiles.
La nature de Roby en fait un homme rare et maudit, dont la muse est Hastur, qu'il entend et comprend. Depuis la Grande Guerre, Roby fait des rêves vivants et perturbant. Provoqués par l'apparition de la constellation du Taureau dans le ciel, ils lui font voir des mots de pouvoir, des aperçus d'Aldébaran, d'Hali et du Signe Jaune. Il est parfois capable de contrôler ses visions et, en plusieurs occasions, il y est entré physiquement. Plus d'une fois il s'est rendu sur une planète ou une étoile où se trouve la glorieuse cité de Carcosa. Elle contenait tout ce qu'il pouvait souhaiter. Elle n'était pas simplement composée de briques, de goudron et de métal mais était vivante et changeait selon ses indications ou son humeur. Elle reflétait son humeur et l'améliorait, jusqu'à provoquer un sentiment d'extase. Il se sentait mourir en quittant Carcosa. Il n'y avait que là où se sentait réellement vivant et son seul désir était de vivre dans cette Cité de rêve.
Mais en même temps, il doutait de sa santé mentale. Ce lieu existait-il ? Comment trouver d'autres personnes qui pourraient partager de telles connaissances ? Il a décidé de transcrire ses rêves et de les publier à compte d'auteur. En 1923, le livre *Der Wanderer durch den See (Le passant près du lac)* est paru.

Edwards rencontre Alexander Roby

En février 1925, le travail acharné du culte d'Hastur a été récompensé par un succès majeur. Bacon a acquis une copie du livre de Roby *Le passant près du lac*, l'a lu et en a compris l'importance. Edwards a fait la connaissance de l'auteur et l'a invité dans leur cercle : Bacon, Quarrie, Roby et lui travaillent maintenant ensemble. Roby a lu la pièce *Le Roi en Jaune* puis *Le Codex Turner* pour la première fois, avec délices. À ses yeux, cela prouve que Carcosa existe. Les autres ont réalisé que Roby semble capable d'ouvrir un passage vers Carcosa. S'ils peuvent atteindre Carcosa, c'est sûrement que le Roi en Jaune est à leur portée !
Mais des différends et des antagonismes surgissent. Edwards, Bacon et Quarrie sont d'accord avec le fait que Hastur devrait être amené sur Terre sous la forme de son avatar, le Roi en Jaune. Cependant, Edwards et Bacon pensent que le Roi devrait s'installer à Carcosa, mais pas Quarrie. Et quelle que soit la voie choisie, le débat doit se faire à l'insu de Roby, qui est terrorisé à l'idée de contacter Hastur. Roby considère Hastur comme une force entropique et même s'il sait que c'est la nature d'Hastur qui fait de Carcosa ce qu'elle est, il considère l'arrivée réelle d'Hastur comme une calamité. Rien d'autre ne l'intéresse que d'atteindre Carcosa. Avec les craintes de Roby et la nature sporadique de ses rêves, les progrès sont lents. Mais il travaille avec ferveur sur les incantations et très lentement, le culte progresse vers l'ouverture d'une voie.
À l'été 1925, Quarrie, frustré par les choix du culte, a contacté plusieurs autres occultistes dans l'espoir de faire progresser ses propres idées. Il a entre autres communiqué avec un professeur italien à Milan et constaté que les recherches du professeur complétaient les siennes. Au cours des mois suivants, ils ont développé une théosophie qui fait du christianisme un système de croyance issu d'Hastur et du Roi en Jaune. Ils ont établi des parallèles avec une œuvre concernant une autre entité mythologique, Chaugnar Faugn, qui attend un « Acolyte Blanc » en un lieu appelé Leng. Tout se mettait en place : la clef pour atteindre le Roi en Jaune était Chaugnar Faugn. Excité, Quarrie a tenté de convaincre Edwards et Bacon que la route ne passait pas par Carcosa, mais par Leng.
Edwards a tout simplement refusé de l'écouter. Au lieu de cela, il a décidé de faire un pas drastique en avant : le culte allait contacter Hastur pour qu'il les dirige.

L'invocation et la scission

Le 31 décembre 1925, le culte s'est rassemblé dans une ferme isolée d'East Anglia. Edwards, Bacon, Quarrie, Gresty et quatorze hommes se sont rassemblés sur une colline, à l'intérieur d'un triangle composé de neuf monolithes de pierre gravée alors que Roby se trouvait face à eux, implorant en direction du ciel, menant la tentative pour invoquer Hastur.
Durant quelques secondes terrifiantes, le dieu leur est apparu.
Cinq participants au rituel sont morts, beaucoup d'autres ont perdu l'esprit et d'autres encore – et c'étaient tous des innocents – sont décédés dans un village proche. (Cet épisode et ses conséquences sont décrits au chapitre 3, page 46)
Quarrie a fait partie de ceux qui ont eu la vie sauve. Furieux, il a confronté Edwards, l'accusant d'avoir invoqué un avatar d'Hastur en lui promettant des vies. Edwards n'a pas montré le moindre remords, il était souriant et exultait. Roby avait eu une nouvelle vision de Carcosa, plus vivante que jamais. Et ils savaient maintenant comment et quand invoquer Hastur. Aldébaran serait plus accessible au début des hivers 1928-1929 et 1929-30. Le culte serait prêt à amener Hastur sur Terre.
Cet incident a persuadé Quarrie qu'il ne pouvait plus coopérer avec Edwards. Au début de l'année 1926, il est parti pour Milan avec un compagnon. (Son histoire se poursuit au chapitre 8, page 110).

Le meurtre de la famille Roby

À Londres, le culte est très fermé, mais lorsqu'Aldébaran quitte le ciel nocturne (aux environs de mars 1926), Roby est en très mauvaise condition. Dévasté par l'arrivée d'Hastur au cours de l'hiver, il s'était raccroché à ses rêves.
Lorsqu'Aldébaran disparaît du ciel, ses rêves le quittent et sa santé mentale aussi. Au cours de l'été, il est dans un état de totale apathie. Son frère, Grahame, et son père, ont perdu tout espoir. Seule sa sœur, Georgina, se montre gentille.
Le 14 octobre 1926, lorsque l'étoile réapparaît, Roby, dans sa folie, fait une chose terrible. Il se rend sur son balcon où il

appelle Aldébaran et invoque un byakhee. Il ordonne à la créature de tuer son père, ce qu'elle fait. Mais dans son orgie destructrice, elle massacre aussi sa sœur adorée.
Roby, assailli de remords, confesse les meurtres, mais leur exécution rend son implication improbable. Il n'est donc pas accusé, mais Grahame demeure convaincu qu'Alexander est bel et bien l'auteur de ses assassinats. Appuyé par le médecin de la famille, il fait interner Alexander dans un asile où le directeur signe un décret imposant une période initiale d'admission de deux ans.

L'asile et la libération de Roby

Durant toute l'année suivante, Edwards et Bacon essaient obstinément de compléter les incantations sans Roby. Ils en sont incapables et en octobre 1927 Edwards, sous le pseudonyme de Morris Evans, accepte un poste de gardien à l'asile. Il pense pouvoir approcher suffisamment de Roby pour finir son travail, mais en est empêché. Il réagit en se laissant aller à sa folie meurtrière et tue un infirmier. Heureusement pour lui, il n'est pas soupçonné.
Mais, pire encore, il apparaît bientôt qu'Alexander ne pourra pas échapper à l'institution. Sa famille cherche à rendre son internement permanent. Edwards s'était empêché de recourir à toute action drastique en pensant que Roby allait être libéré. Il commence à revoir ses plans.

Les investigateurs entrent en scène

Le docteur Charles Highsmith, directeur de l'asile où Roby est détenu, s'intéresse de près à son cas. Il a remarqué les changements comportementaux de Roby et a noté qu'ils étaient liés aux saisons et il invente même un terme qui explique ces occurrences régulières : « une manie sympathique ». La libération potentielle de Roby approchant, le docteur Highsmith cherche à impliquer un spécialiste (l'un des investigateurs) pour obtenir une seconde opinion sur le patient et sa possible réinsertion dans la société. L'objectif secret du docteur Highsmith est de rendre ce cas public afin de faire progresser sa carrière. Il espère obtenir des informations biographiques ou autres sur Roby par le biais de l'investigateur. Il n'a aucune idée de ce qui est réellement en jeu.

Les PNJ

Les caractéristiques et descriptions des PNJ et des monstres se trouvent généralement à l'endroit du livre où ils sont mentionnés pour la première fois. Certains, comme le byakhee, sont repris afin que cela soit plus pratique.
Les « Apparences et attitudes » seront toujours indiquées en premier. Elles décrivent le personnage et donnent au gardien des informations pour l'utiliser au mieux.
Les « Connaissances » indiquent quelles informations un test réussi de *Connaissance* permet d'obtenir sur ce personnage. Les « Connaissances spécifiques » indiquent les faits, les rumeurs et les histoires concernant le personnage qui peuvent être obtenus grâce à un test de compétence approprié ou via le passé de l'investigateur. Par exemple, les « Connaissances spécifiques » concernant Talbot Estus peuvent être obtenues par un test de *Persuasion* ou via des liens avec des éditeurs ou des journalistes, mais si l'investigateur est également auteur, de telles informations nécessitent uniquement un test de *Connaissance*.
Le gardien doit créer des opportunités pour obtenir les informations par l'interprétation. Les éléments regroupés sous « Intrigue » indiquent au gardien de quelle manière le personnage peut contribuer à la campagne.



Le culte d'Hastur

Comme les détails sur l'histoire, les membres et les activités du culte d'Hastur sont une partie intégrante de cette campagne, des informations sont données tout au long du livre. Cependant, il est utile de fournir ici un bref résumé du culte.
Montague Edwards mène le culte d'Hastur, une organisation d'une trentaine de membres. La plupart d'entre eux reconnaîtraient environ la moitié des membres de vue, mais tous se présentent sous des faux noms. Des réunions d'environ six membres ont lieu chaque mois à la librairie de Bacon, ce qui signifie que la plupart des membres assistent à une réunion tous les huit mois environ. Les exigences sont minimales. Edwards et Bacon (et Malcolm Quarrie, avant la scission) sont présents aux réunions. Edwards connaît les noms et adresse de chaque membre et les contacte par la poste. Il garde ces informations dans un carnet qu'il porte toujours sur lui. Les membres du culte n'ont que la boutique de Bacon comme point de contact. Les messages entre Bacon et Edwards sont toujours transportés par Michael Coombs, un membre du culte, en personne.
Les activités des membres du culte sont très diversifiées mais, comme la plupart ont été recrutés via la librairie, nombre d'occultistes se trouvent dans leurs rangs. Les autres membres étaient connus par les investigateurs du culte du temps de l'Aube Dorée ou sont des artistes qui ont été recrutés pour leur talent.
Tous les membres du culte sont des hommes. Les membres de base du culte n'étaient pas présents lors de l'invocation d'Hastur – seuls neuf membres encore vivants s'y trouvaient – mais la plupart ont déjà vu une goule ou un byakhee. Les autres sont les réceptacles inconscients de la magie, lorsque Edwards leur Envoie des Rêves. Ils apprennent qu'Hastur est un concept, un pouvoir qui contrôle les capacités, la richesse, le pouvoir, la gloire, les individus, les races, les nationalités, les religions et peut leur en faire profiter, ou nuire à ceux qu'ils n'aiment pas. Peu s'attendent à voir leur dieu en chair et en os. Edwards et les autres ne clament pas que leur but est d'attirer Hastur sur Terre.
La plupart des membres du culte sont fous selon la définition donnée dans *L'Appel de Cthulhu*. Selon la manière dont la folie les prend, certains peuvent s'être totalement abandonnés au culte. La vaste majorité des membres ne se considèrent pas comme malfaisants et sont inoffensifs.

Les objectifs des membres principaux

- Le but d'**Alexander Roby** est d'habiter Carcosa à tout jamais. Pour entrer dans la ville, il veut l'amener sur Terre. Lorsqu'elle rejoindra les Hyades, il la suivra. Roby a consacré des années à l'invocation nécessaire, qui est inachevée au commencement de la campagne.
- **Montague Edwards** veut amener le Roi en Jaune, un avatar d'Hastur, sur Terre. Il croit qu'il peut y parvenir lorsque Roby aura invoqué Carcosa et que la présence du Roi à Carcosa empêchera la ville de retourner dans les Hyades.
- **Malcolm Quarrie** souhaite également amener le Roi en Jaune sur Terre, mais il croit que les moyens pour y parvenir doivent être différents. Fin 1929, il se rendra dans le nord du Népal pour y rencontrer le peuple des Tcho-Tcho. Ils l'amèneront à Leng, un lieu entre Aldébaran et la Terre. Le Roi en Jaune quittera les Hyades pour Leng. Quarrie l'y rencontrera et l'amènera sur Terre. Cette partie de l'intrigue est décrite en détail dans le dernier livre, « La Maison Supérieure ».

Prologue

La soirée d'ouverture

Où les investigateurs assistent à une étrange pièce de théâtre

En quelques mots...

À Londres, les investigateurs assistent à une pièce concernant le Mythe et voient le Signe Jaune. Une bagarre suit la représentation. Avec de la chance, les investigateurs éviteront d'être blessés ou arrêtés.

Ils ont l'opportunité de rencontrer les acteurs et le metteur en scène américain, Talbot Estus, qui révèle que l'origine de sa pièce est une œuvre intitulée *Le Roi en Jaune.* Faire la connaissance d'Estus (et probablement, par extension, de Michael Gillen qui demeure à ses côtés) est assurément une bonne chose car Estus a des copies des livres *Le Roi en Jaune* et *Der Wanderer durch den See*, que les investigateurs devraient chercher à lire plus tard.

Parler à Jean Hewart permet de connaître ses cauchemars. Ceux qui ont perdu de la *Santé Mentale* en voyant le Signe, et particulièrement ceux qui sont devenus temporairement fous, peuvent également commencer à faire des rêves vagues et perturbant (ces rêves sont décrits en Appendice D, p. 171), ainsi que perdre d'autres points de *Santé Mentale*.

Impliquer les investigateurs

- **Invitation**
  L'investigateur reçoit une invitation, soit par un ami, soit offerte par un journal auquel il est abonné
- **Un acteur est une connaissance**
  L'investigateur est invité à la première par un acteur qu'il connaît plus ou moins bien
- **Amateur d'art**
  L'investigateur est féru d'art et a entendu parler de la pièce. Il a pu se procurer un billet à un prix raisonnable

Enjeux et récompenses

- **Découvrir le Roi en Jaune**
  Les investigateurs vont découvrir pour la première fois le Signe Jaune et son influence
- **Éviter l'émeute**
  Lorsque la folie s'empare du public, les investigateurs devront éviter d'y prendre part, au risque de passer la nuit au poste et de payer une amende
- **Rencontrer Talbot Estus**
  Rencontrer Talbot, qui est tout a fait inoffensif, permet aux investigateurs d'en apprendre plus sur le Roi en Jaune et sa mythologie. Talbot est intarissable sur le sujet et à en sa possession plusieurs ouvrages

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◴◴
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	cf. page 13
Époque	1920's

Ambiance

Ce prologue est la première rencontre des investigateurs avec le mythe d'Hastur. Au cours d'une soirée qui débute normalement, l'angoisse va monter peu à peu, jusqu'à l'éclatement d'une véritable émeute dans le théâtre, et laisser une tension et un malaise à l'ensemble des participants. Ce sentiment de malaise n'est que le signe avant-coureur de l'influence grandissante d'Hastur.

A l'affiche

Carcosa, ou la Reine et l'Étranger

C'est la pièce de Talbot Estus, une adaptation du Roi en Jaune, qui est jouée au théâtre Scala. C'est une production amateur. Elle va plonger une partie des spectateurs dans une crise de folie, déclenchant une émeute dans la salle.

Talbot Estus

Auteur de la pièce, il estime que sa version est une version puriste du Roi en Jaune. Exception faite de son inclination pour le morbide et ses cauchemars, il n'a aucun lien avec les cultes dédiés à Hastur. Il pourra néanmoins donner des informations aux investigateurs.

Les acteurs

Ils n'ont aucun lien avec les cultes ou avec Hastur, hormis le fait d'interpréter les personnages de la pièce

Le public

Hétéroclite, le public est constitué d'amateurs de théâtre. Il n'a aucun lien avec Hastur.

Une file d'attente s'allonge devant le théâtre. Les gens se serrent les uns aux autres pour éviter le froid mordant. Un photographe a installé son équipement afin d'immortaliser la scène et la foule le regarde. Un grand gentilhomme vêtu d'un pardessus et d'un feutre, les bras croisés, serre une copie du London Express et a une mine renfrognée. Sa femme, à ses côtés, garde la tête baissée. Assises devant eux, sur des chaises pliantes, se trouvent deux femmes de bonne famille portant des chapeaux élaborés et buvant du thé. Derrière l'appareil photo, un omnibus vide continue laborieusement sa route dans la neige.

Talbot Estus, *La malédiction de Beydelus*

« Le Groupe », une compagnie de théâtre amateur de l'ouest de Londres, offre quelques représentations de sa nouvelle production, dont la première a lieu le 17 octobre 1928 au théâtre Scala, sur Charlotte Street à Londres. (Les événements feront en sorte qu'une seule représentation aura lieu.) Les billets indiquent qu'il s'agit de *Carcosa, ou la Reine et l'Étranger*, une œuvre de Talbot Estus traduite du français.

Chaque investigateur reçoit un billet grâce à un ami ou une connaissance, ou en trouve un dans un journal auquel il est abonné. Les prix des billets sont raisonnables, comme il faut s'y attendre pour une production amateur. Grâce à un test réussi de *Connaissance*, un investigateur saura que le théâtre Scala présente principalement des productions non professionnelles.

Le quartier des théâtres à Londres se trouve entre Leicester Square et Covent Garden. Il faut de dix à quinze minutes en marchant d'un bon pas vers le nord pour rejoindre le théâtre sur Charlotte Street, entre Goodge Street et Tottenham Street. L'heure de levée du rideau est assez tardive et les étoiles sont invisibles alors que les investigateurs marchent vers le théâtre et se joignent à la file d'attente. Le public semble issu de toutes les classes sociales, mais tout le monde est vêtu de son mieux. Les portes s'ouvrent bientôt. À l'entrée, le public se voit remettre un programme avec le nom des acteurs.

L'intérieur du théâtre est sombre, mais des lampes à gaz sont placées à intervalles réguliers le long des murs peints en rouge et des lampes basses éclairent le pied de la scène. Le théâtre est petit, mais n'est qu'à moitié plein. Une centaine de personnes sont présentes. Le public s'installe. Il n'y a pas de places réservées pour les dames.

Rassembler les investigateurs

Tel que mentionné, la raison première de l'implication des investigateurs est que l'un d'eux est psychanalyste ou aliéniste. Cet investigateur devrait avoir publié des livres dans son domaine pour que le directeur de l'asile, le docteur Highsmith, puisse faire appel à lui afin de lui demander son avis. Si les investigateurs sont nouvellement créés pour cette campagne, le gardien devrait encourager un joueur à créer un tel personnage.

Si les investigateurs forment déjà un groupe et qu'il n'y a pas d'aliéniste parmi eux, le docteur Highsmith pourrait avoir entendu parler de l'un d'eux et l'approcher en tant que spécialiste dans son domaine d'activité : médecine, philosophie, anthropologie ou autre. Si tel est le cas, le gardien devra ajuster les termes de la lettre du docteur Highsmith.

Le docteur Highsmith préférerait traiter avec un professionnel reconnu, mais si les investigateurs n'ont aucune expérience pertinente, il peut tout de même les approcher. Les investigateurs doivent avoir une certaine renommée et les termes de la lettre peuvent être modifiés pour que le docteur Highsmith ne recherche que des informations sur le passé de son patient et non un avis médical pour savoir s'il est possible de le libérer. La lettre de Highsmith devra être complètement modifiée si tel est le cas.

Les autres investigateurs peuvent pratiquer n'importe quelle profession mais il serait préférable qu'un ou deux d'entre eux soient des artistes. Les artistes – romanciers, poètes, peintres, sculpteurs, acteurs ou autres – sont particulièrement réceptifs au message d'Hastur et deviendront non seulement les cibles des rêves et visions déjà mentionnés (cf. *Hastur et son influence*, p. 6) mais constateront aussi que leur vision artistique a changé. Il est possible de tisser une intrigue secondaire intéressante sur les réactions des

---- Pour la première fois sur scène ---

« Carcosa »

ou « La Reine et l'Étranger »

une pièce de théâtre en deux actes

Traduite du français et mise en scène par

Talbot Estus

Le Scala, Charlotte Street, Londres Ouest 1

Du 17 octobre au 2 novembre 1928

21 h 00 du lundi au samedi inclus

En matinée à 14 h 00 les mercredis et samedis

Places de 1s. 6d. à 3s.

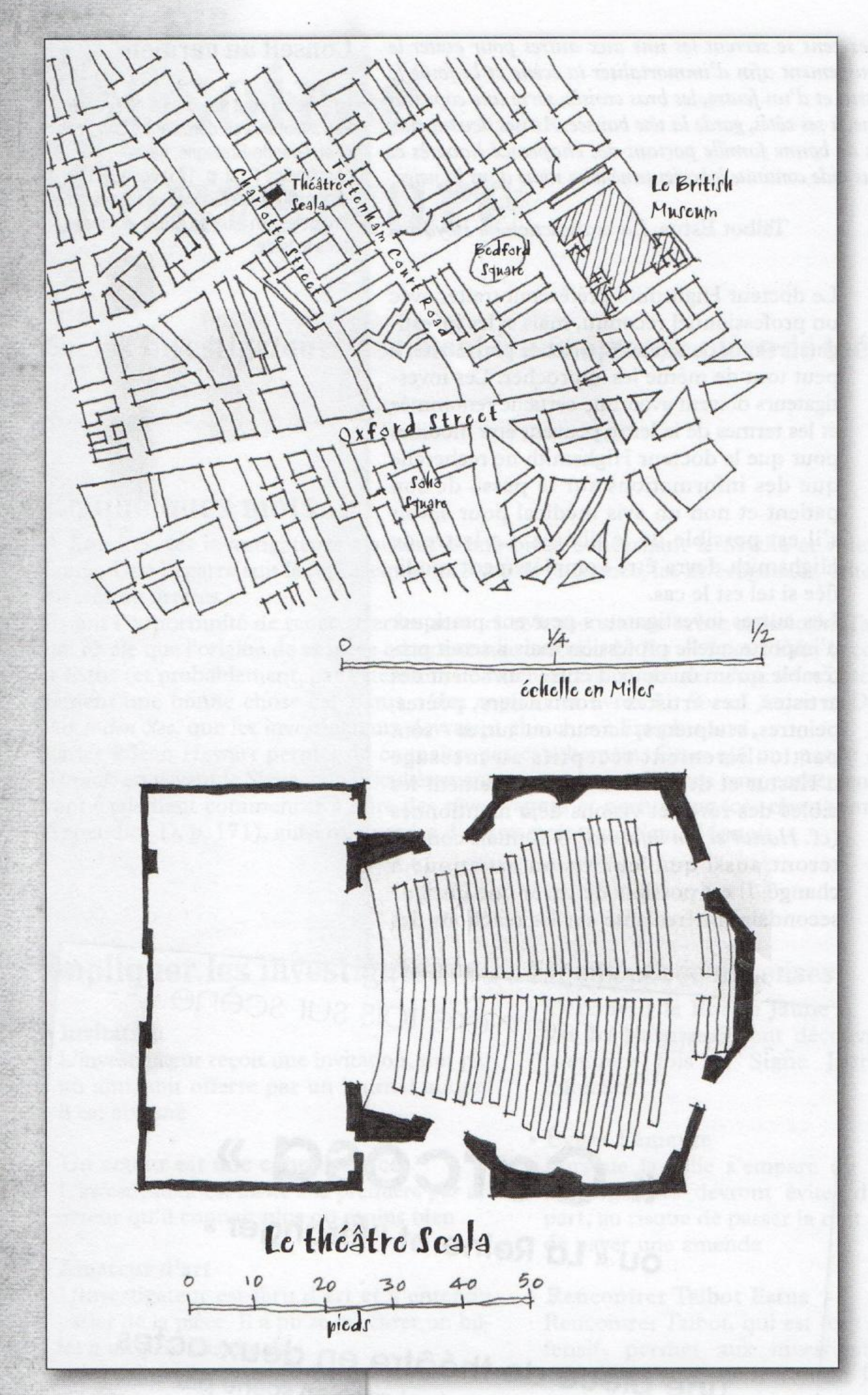
(Liebler Co., directeurs)

The Dorland Agency, Ltd, 16 Regent Street S.W.1

Document *Les Oripeaux du Roi* #1

Conseil au gardien

Le gardien peut être déjà à l'aise avec des aventures se déroulant à Londres et en Grande-Bretagne, mais l'Appendice F (cf. p. 175) contient des informations additionnelles qui peuvent être utiles, en plus de celles indiquées dans le texte.



investigateurs face à leur nouvelle célébrité due à leurs dernières œuvres. Ils pourraient aussi devoir faire face à la méfiance croissante des autres investigateurs. Ce sont là des thèmes fertiles.

S'il s'agit d'un nouveau groupe d'investigateurs, le gardien devrait encourager les joueurs à s'installer à Londres, où se déroulent les événements. Si les joueurs ont déjà des investigateurs vivant ailleurs, ils devront se rendre à Londres pour assister aux événements. Ce serait logique si l'investigateur contacté par le docteur Highsmith est de renommée internationale et que le groupe est composé de personnages d'expérience qui comprennent rapidement qu'ils font face à des éléments du Mythe. Les détails concernant les voyages se trouvent à l'Appendice F (p. 175) en plus des descriptions des hôtels et des logements ainsi que des informations générales concernant les campagnes en Grande-Bretagne.

Conseil au gardien

À propos des PNJ

Les caractéristiques de tous les PNJ principaux sont indiquées dans ce chapitre. Vous remarquerez que plusieurs informations se trouvent sous les intitulés **Connaissance**, **Connaissances spécifiques** et **Apparence et attitude**. Vous devriez en prendre connaissance avant de présenter les personnages.

Débuter l'histoire

Les événements se déroulent lentement dans un premier temps. Comment garder les investigateurs impliqués ?

Tous les investigateurs devraient assister à la pièce qui débute cette campagne. Si les personnages vivent ailleurs qu'en Grande-Bretagne, c'est une partie de l'action qui peut être adaptée, ainsi que les acteurs et le metteur en scène. Si les investigateurs ne se connaissent pas encore – et le gardien devrait suggérer que les nouveaux personnages se connaissent déjà, soit deux par deux, soit en petit groupe – ils pourraient se rencontrer là. Les événements devraient être suffisamment mémorables pour avoir un impact.

Ensuite, lorsque l'investigateur ira rencontrer Roby, il devrait être incité à emmener un ou deux compagnons. Le voyage peut être décrit comme une courte visite à la campagne. L'avantage est que cela implique immédiatement plusieurs investigateurs dans l'histoire. Après la visite, les investigateurs ont retenu l'attention du culte et un meurtre aura rapidement lieu. L'enquête devrait alors rapidement trouver son rythme.

Si un stimulus supplémentaire est nécessaire dans les premiers jours de la campagne, une autre suggestion est de faire jouer une séance de spiritisme. Un ou plusieurs investigateurs pourraient se joindre à leur groupe habituel et peut-être en inviter d'autres qui ne font pas partie de leur cercle. Voir l'Appendice E *Diriger la campagne*, page 174, pour savoir comment se déroule la séance. Il devrait maintenant être clair pour tous les investigateurs que des événements les rattrapent et qu'ils doivent chercher les indices et rencontres qui se présentent à eux.

Une dernière remarque concernant les dates. L'aventure n'est pas obligée de se tenir en 1928-1930. La raison principale pour situer les événements à cette époque est que l'hiver 1928-1929 a été exceptionnellement rude. Si le gardien veut déplacer les événements afin qu'ils soient cohérents avec sa propre campagne, il lui suffit de modifier les dates dans le texte et dans les documents remis aux investigateurs et de faire attention aux personnages secondaires.

Si le gardien doit composer avec un groupe d'investigateurs qui ne se connaissent pas encore, la soirée au théâtre est idéale pour une première prise de contact. Les investigateurs sont assis les uns à côté des autres et peuvent avoir attendu tous ensemble. Encouragez alors la conversation avant la levée du rideau et le début de *La Reine et l'Étranger*.

Présenter la pièce

Cette scène a comme source principale la nouvelle *More Light* de James Blish, qui tente de reproduire la pièce *Le Roi en Jaune* dans son intégralité (ou presque). Elle a également pour thème *Le Roi en Jaune* de Thomas Ryng. Pour ces sources, consultez la bibliographie à l'Appendice G (cf. p. 178).

Le texte suivant est une base permettant de présenter la pièce aux investigateurs. Plutôt que de le lire simplement, le gardien peut s'attarder sur certains détails de la mise en scène, les costumes, une longue pause inat-

tendue au cours d'une action ou d'un dialogue, une expression sur le visage d'un acteur, etc.

La Reine et l'Étranger : Acte un

Six acteurs adultes et un enfant jouent dans cet acte. La mise en scène est professionnelle, mais dépouillée.

Note au gardien : *Estus a supprimé le personnage d'Aldones, frère de Cassilda, de sa version de l'histoire.*

ACTE UN, SCÈNE UN

Un palais, un balcon. Sur un canapé, autrefois cossu et maintenant affaissé et usé, se trouve la reine Cassilda. Derrière elle, des soleils jumeaux apparaissent dans le ciel peint. Entrent ses deux fils et sa fille. Tous les quatre discutent d'une succession, bien qu'aucun nom ne soit donné et quand ils se parlent, ils n'indiquent jamais le prénom. Les fils se disputent et se plaignent à leur mère, mais Cassilda ne leur prête pas l'attention qu'ils réclament. À la fin, elle les renvoie, fatiguée. Cette discussion semble être la même qu'ils mènent d'habitude, les acteurs transmettent une impression d'ennui, agissent de manière mécanique. Grâce à un test de *Culture artistique* réussi, les investigateurs pourront déterminer que les actrices sont plus expérimentées que les acteurs.

ACTE UN, SCÈNE DEUX

Le palais, la salle de réception de Cassilda. La Reine est debout à côté d'une longue table. Elle lit à voix haute un rapport qui mentionne sa ville, Ythill, située dans le royaume d'Hastur, et parle d'une guerre qui se poursuit contre le royaume d'Alar. Aucune issue au conflit ne se laisse entrevoir. Entre un enfant portant des bagues aux doigts. Impossible de savoir s'il s'agit d'un autre fils de la Reine bien qu'il lui parle familièrement et la malmène. Ils parlent de Carcosa, d'une ville errante aux nombreux aspects inhabituels : elle apparaît au cours de la nuit, elle se trouve sur ou sous les eaux souterraines du palais, Hali ; les tours de la ville se faufilent sous la lune la nuit et en voyant la ville, tous connaissent son nom. Il y a une cinquième singularité dont personne ne parle. Cassilda chante une chanson triste traitant du festin de Carcosa. Entre le prêtre, Naotalba. Il regarde l'enfant avec méfiance mais il semble que la Reine n'ait pas le pouvoir de le congédier. Naotalba décrit l'incertitude ressentie en ville. Un étranger est arrivé, ce qui ne s'était jamais produit.

ACTE UN, SCÈNE TROIS

Plutôt que de décrire cette scène comme les deux premières, le gardien devrait donner à chacun des investigateurs l'une des trois impressions distinctes, aussi différentes les unes des autres que possible. Voir le document *Les Oripeaux du Roi #3*, page 16, pour connaître les trois impressions possibles à l'égard de la scène trois.

Les différences dans les descriptions de la scène reflètent le pouvoir déstabilisant de la révélation imminente du Signe Jaune. Une fois que les investigateurs ont pris connaissance de ces impressions, l'action revient sur scène. Ne laissez pas les choses s'éterniser à ce moment. L'Étranger lève les bras pour révéler le Signe Jaune peint sur sa poitrine et ses manches et Cassilda s'écroule. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* révèle que Cassilda ne regardait pas l'Étranger lorsqu'il a levé les bras. Lorsque le Signe est révélé, tout le monde dans le théâtre doit faire un test de SAN. Voir le Signe Jaune pour la première fois fait perdre de 0 à 1D6 SAN. Le public crie et sanglote autour des investigateurs puis les lumières sur scène s'éteignent et celles de la salle se rallument.

ENTRACTE

Les tests de *Santé Mentale* sont effectués, mais les pénalités ne sont pas assignées immédiatement. Cela se fera à la fin de la pièce. Autour des investigateurs, plusieurs réactions sont observables : certains spectateurs semblent frappés d'hystérie légère et d'autres pleurent. Un ou deux gentilshommes expriment à voix haute leur mauvaise opinion de la pièce, comme s'ils cherchaient un soutien. Mais la plupart semblent hypnotisés. Certains rentrent chez eux, mais pas beaucoup. Une femme sort, mais semble emmenée contre son gré.

Informez discrètement tout investigateur qui a perdu des points de *Santé Mentale* qu'il trouve la pièce pleine d'énergie et émouvante. Informez ceux qui sont frappés de folie passagère qu'ils sont tendus, mais qu'ils trouvent la pièce magnifique et, plus encore, importante. Les investigateurs qui ont perdu de la *Santé Mentale* ne veulent pas partir. Le rideau se lève pour le second acte.

« Carcosa »

ou « La Reine et l'Étranger »

Traduite du français et mise en scène par

Talbot Estus

Acteurs

Le rôle de CASSILDA, reine d'Ythill,
est interprété par Mme HANNAH KEITH

Le rôle de THALE, fils aîné de CASSILDA,
est interprété par M. WALTER PAIGE

Les rôles d'UOHT, fils cadet de CASSILDA et de NAOTALBA,
grand prêtre de CASSILDA
sont interprétés par M. GEORGE KEITH

Le rôle de CAMILLA, fille de CASSILDA
est interprété par Mlle JEAN HEWART

Le rôle de l'ÉTRANGER,
est interprété par M. MICHAEL GILLEN

Le rôle du ROI EN JAUNE,
est interprété par M. TALBOT ESTUS

Document *Les Oripeaux du Roi #2*

Trois impressions possibles à l'égard de Carcosa, ou la Reine et l'Étranger, Acte un, Scène trois

La Reine accueille l'étranger qui porte un masque blanc et semble indifférent à son statut. Elle semble savoir qui il est et l'avoir attendu, mais est surprise qu'il arrive si tôt. Lorsqu'elle lui en fait la remarque, il répond que non, qu'elle est surprise qu'il ne soit pas arrivé plus tôt. Ils parlent encore un moment, mais vous réalisez que ce ne sont que des paroles polies destinées à masquer une vérité cachée et vous perdez tout intérêt pour le dialogue afin de vous concentrer sur ce qui n'est pas dit. Quelques rangs devant vous, un couple murmure à voix basse. Ils rassemblent leurs affaires et se lèvent pour partir. Cela vous agace et vous pouvez faire un commentaire si vous le souhaitez. Mais vous sentez également une certaine tension en vous, contraire à ce que vous décririez comme une mauvaise interprétation d'événements indéfinis. Vous vous ré-intéressez à la pièce lorsque l'étranger avance pour étreindre la reine.

L'Étranger masqué de blanc entre en scène. Cassilda ne prête pas attention à lui. Elle commence un soliloque dans lequel elle parle de ses enfants qui apparaissent sur scène lorsqu'elle les mentionne (leur nom est indiqué pour la première fois). Son fils aîné, Thale, est impatient, arrogant et cruel. Uoth, son fils cadet, est imparfait, ambitieux et sensible. Camilla, sa fille, est calme, mais influençable. Elle se lamente que sa famille n'est unie que par le Signe Jaune. Le théâtre est parfaitement silencieux. Vous vous sentez tendu, comme si vous saviez qu'un événement terrible est sur le point de se produire. Alors que tous les acteurs sortent, à l'exception de Cassilda, l'étranger silencieux, oublié dans l'ombre, s'avance jusqu'au bord de la scène. Il fait face au public.

La Reine, Cassilda, est seule sur scène. Elle demeure silencieuse presque une minute – ce qui est étrange dans une pièce – puis se comporte comme si quelqu'un l'avait rejointe, alors qu'elle est toujours seule. Elle annonce une folie imminente, puis parle avec excitation du pouvoir du roi, le Roi en Jaune, et il y a des pauses dans la conversation, comme si quelqu'un lui répondait. Puis, une seconde personne entre, portant une longue robe de soie et un masque d'os blanc. Elle l'ignore. Au fond du théâtre, quelqu'un crie et les gens devant vous se tournent pour voir l'origine des cris. Sur scène, la reine regarde le nouveau venu. Elle lutte visiblement pour garder son calme.

Document *Les Oripeaux du Roi* #3

La Reine et l'Étranger : Acte DEUX

ACTE DEUX, SCÈNE DEUX

Une salle du palais, occupée par l'Étranger. La décoration est dépouillée. Un par un, les personnages principaux viennent lui parler. Thale cajole et menace pour obtenir l'aide de l'Étranger afin d'assurer son accession au trône. Uoth tente de conclure un accord avec lui pour qu'il soutienne sa prétention au trône. Camilla ne veut rien. Elle dit qu'elle veut l'écouter, qu'il lui apprenne quelque chose, mais elle n'écoute pas, elle parle plutôt des problèmes d'Ythill. Cassilda commence à le traiter comme un ennemi, puis suggère une alliance, voire un mariage de convenance entre eux, quel que soit le parti qu'il représente. Un test réussi d'*Intuition* permet de réaliser que l'Étranger ne dit pas un mot de toute la scène. Les lumières s'éteignent et la dernière scène commence.

ACTE DEUX, SCÈNE DEUX

Un bal masqué a lieu sur le balcon du palais. Les convives sont tous bien habillés, parfaitement masqués et ils dansent sur une musique jouée par un petit orchestre de salon (il y a d'autres figurants sur scène pour les interpréter). Il faut un moment pour voir l'Étranger. Il porte un masque d'os blanc et danse avec raideur, sans gaîté.

Après un moment, les convives commencent à enlever leur masque. Ils ont les yeux brillants et leurs gestes sont extravagants, exubérants. L'Étranger garde son masque, ou plutôt ne porte pas de masque ! Il saisit la Reine par le bras et elle s'effondre. Un autre personnage apparaît dans une robe en loques : c'est le Roi en Jaune. Il est très grand et porte une épée et une torche qui fait de la fumée, mais pas de lumière. Il parle avec la Reine et le prêtre, Naotalba. Il paraît évident que maintenant que tous les convives ont vu le Signe, ils doivent tous porter un masque. Ythill est devenue Carcosa et ils ne sont plus entièrement humains. Le Roi disparaît. Parmi la foule de convives apeurée, l'enfant court. Il rejoint l'Étranger qui est tombé, le prend par la main et suit le Roi.

À la fin de la pièce, le public, incluant les investigateurs, est dubitatif. Les dernières phrases de dialogue tombent à plat, peu audibles.

L'émeute

Le rideau tombe et subitement, le tapage commence. À la fin de la pièce, c'est comme si un enchantement se levait. Appliquez maintenant les résultats dus au Signe Jaune vu avant l'entracte. Sept hommes et deux femmes deviennent temporairement fous. Les symptômes de six d'entre eux sont une rage folle et les trois autres tombent en catatonie. Les investigateurs touchés doivent également agir selon leur instinct. Deux des hommes s'élancent vers le rideau où ils sont arrêtés par le personnel du théâtre. Trois autres s'en prennent au hasard à des spectateurs, obligeant les autres à fuir ou à se protéger. Un attaquant est armé d'une bouteille, un autre utilise sa canne de gentilhomme, une femme griffe et mord. Tous attaquent sans discrimination ni retenue. Personne ne devrait être gravement blessé ou tué parce que de nombreux spectateurs appellent au calme ou usent de force pour arrêter les combats et protéger les dames présentes. Traitez cette scène comme une bonne vieille bagarre dans un bar : sans temps mort et sans trop vous attarder sur les tests de combat ou les points de dommages.

La plupart des gens quittent la salle pour rejoindre le hall d'entrée ou la rue, mais à l'intérieur, le tapage continue pendant cinq minutes, moment où la police arrive. Ceux qui sont encore à l'intérieur peuvent tenter d'éviter l'arrestation (tests de *Se cacher* ou *Athlétisme*) ou faire face aux conséquences de leurs actes. S'ils sont désignés comme ayant participé à la bagarre, les investigateurs devront soit effectuer un test de *Baratin* ou de *Crédit* (à leur choix) soit rejoindre la demi-douzaine de personnes emmenées au poste de police de Bow Street. Au poste de police, ils peuvent recommencer leur test, mais s'ils échouent une deuxième fois, ils passeront la nuit au poste. Le matin suivant, ils seront conduits au tribunal pour être accusés d'avoir troublé l'ordre public et se verront condamner à une amende de 2 £ chacun. Pour des accusations plus sérieuses, il peut s'agir de coups et blessures ou agression.

Rencontrer Talbot Estus

Avant que les investigateurs quittent le théâtre, laissez leur une chance de constater que des tables sont installées au bar du théâtre pour une réception. La majeure partie du public est déjà partie, mais des boissons et de la nourriture sont servies. Le public est invité, quelques personnes restent et un employé du théâtre annonce que Talbot Estus en personne a insisté pour que la réception ait lieu. Les acteurs sont tous présents, à l'exception d'Estus.

Rares sont ceux qui boivent ou mangent vraiment. L'atmosphère est tendue. Les acteurs ont entendu le tapage, mais n'y ont pas assisté et n'en connaissent pas l'étendue. Ils seront d'ailleurs choqués de l'apprendre. L'élément le plus important provient d'une simple discussion avec Jean Hewart : un test réussi de *Crédit* ou de *Persuasion* la poussera à dire que la pièce semble « maudite ». Elle mentionne ses cauchemars contenant des images de la pièce puis décrits ceux d'Hannah Keith. Hannah n'est pas aussi bavarde.

La réception s'essouffle déjà après une demi-heure, alors que l'auteur de la pièce, Talbot Estus, arrive. Ses acteurs l'applaudissent et il les remercie. Il semble ignorer l'ambiance tendue et fait un petit discours motivant. Il déplore ce qui s'est passé après le spectacle, mais précise qu'il n'est pas réellement étonné, que « toute œuvre artistique devrait chercher à inspirer la ferveur ». Il refuse de s'éterniser sur cet aspect de la soirée et demande une ovation pour ses acteurs, qu'il appartiendra principalement aux investigateurs de commencer. Il s'approchera ensuite d'un groupe de mécènes pour leur parler de son adaptation de la pièce française. Les investigateurs peuvent choisir de se joindre à la conversation. Estus mentionne nommément *Le Roi en Jaune*. Il présente une version fantaisiste de la

Le Roi en Jaune

En anglais, trad. inconnu, 1895 env. L'original est en français et a probablement été écrit par Thomas de Castaigne mais a été saisi et détruit par la Troisième République juste après sa publication. La traduction anglaise est un fin volume noir in-octavo. Un imposant Signe Jaune est embossé sur la couverture en tissu. Voir le signe pour la première fois fait perdre de 0 à 1D6 SAN. Le texte est une pièce ambiguë et onirique qui ouvre l'esprit du lecteur à la folie. Consultez le résumé de l'adaptation d'Estus pour connaître les événements décrits ainsi que l'ambiance du livre :

Complexité : Facile (20%)
Durée : Jours
Mythe : 5
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

La copie personnelle d'Estus dispose de notes cryptiques ajoutées tout autour du texte et sur des feuilles volantes. À cause de ces notes, la SAN est de 3, et le Mythe de 6.

genèse de la pièce, ajoutant inutilement un meurtre, un suicide et d'autres rebondissements à l'interdiction de la pièce, dont les copies ont été brûlées, de son histoire et de ses effets. Il mentionne que depuis qu'il a découvert la pièce voilà environ deux ans, il l'a relue une vingtaine de fois et qu'elle inspire sa création artistique. Consultez l'encadré *Le Roi en Jaune* ci-dessus. Estus est très volubile lorsqu'il spécifie à quel point son œuvre est plus centrée et perspicace. Il est réellement surpris si les investigateurs avouent ne pas connaître le symbole du Signe Jaune, mais il ne peut pas expliquer, et ne reconnaît pas, son pouvoir. Il préfère penser que son script, sa mise en scène et son interprétation sont seuls responsables de l'impact de la pièce. L'astrophobie d'Estus (voir sa description) l'oblige parfois à se rendre jusqu'à la porte pour vérifier que les étoiles soient toujours cachées par le brouillard et les nuages. Estus est également prêt à parler de ses autres œuvres que les investigateurs pourraient connaître (cf. les « Connaissances » le concernant). Michael Gillen demeure proche d'Estus pendant toute la soirée.
Le directeur du théâtre, M. Noble, est présent et, bien qu'il laisse la réception avoir lieu, il est très inquiet suite aux événements de la soirée et, à un moment, il va parler en privé à M. Estus. Si les investigateurs parviennent à *Écouter,* ils entendront M. Noble dire à M. Estus, parfaitement calme, qu'il va recommander à la Liebler Company que toutes les représentations de la pièce soient annulées. C'est effectivement ce qui se passera.

Talbot Estus

Apparence et attitude

Estus est bronzé, toujours actif, moustachu et a d'épais cheveux noirs. Il voit mal et possède trois paires de lunettes différentes, selon la distance. Il s'habille élégamment et a un faible pour les panamas, qui sont plutôt rares à Londres. Il affiche un tempérament courtois et intense (moue renfrognée, lèvres pincées, tirades excitées) que ses admirateurs littéraires apprécient. Le fait qu'il sombre dans la folie (voir sa SAN) est passé relativement inaperçu, mépris pour de l'excentricité artistique. Estus souffre d'astrophobie sévère, cela le rend totalement inapte sous un ciel clair et étoilé et le pousse à grommeler à propos du Dévoreur venu de loin.

Connaissance

Auteur des romans : *La dame grise* (1905), *Le fantôme d'Agatha Mae* (1912), *La malédiction de Beydelus* (1921), *Les racines du mal* (1926) et *Le roi fantôme* (1928). Il est également le traducteur et le metteur en scène de la pièce *La Reine et l'Étranger* à laquelle les investigateurs assistent. Son éditeur britannique est McGraw-Hill Book Company. Son éditeur américain est Doubleday, Doran & Co.

Connaissances spécifiques

Né Waldo Easterman à Lansing, au Texas, il a hérité à vingt-deux ans de sommes importantes grâce à la fabrique d'épingles de son oncle. Estus a commencé à écrire et a changé de nom lors de sa première publication. Il travaille maintenant sur un livre intitulé *Le Signe Jaune* (cela pourrait inquiéter les investigateurs, mais c'est un livre qu'il ne terminera jamais, bien qu'il y consacrera le reste de sa carrière). Son éditeur peut indiquer son adresse à Belsize Park au nord-ouest de Londres. Estus a autrefois correspondu avec Robert Chambers (cf. Appendice E, page 174, pour en savoir plus sur Chambers).

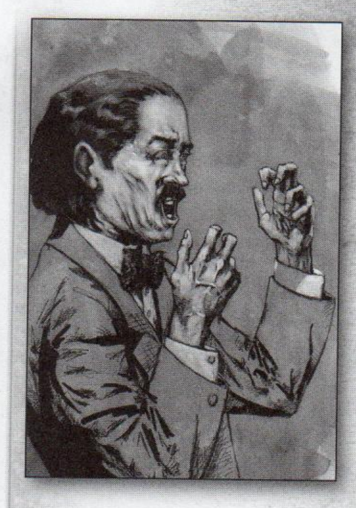
Intrigue

Dans la pièce, il joue le rôle du Roi en Jaune. Il peut parler aux investigateurs des livres *Le Roi en Jaune* et *Der Wanderer durch den See.* Il en possède un exemplaire de chaque et accepte de les prêter. Lorsqu'il les a lus pour la première fois, deux ans plus tôt, Estus a commencé à faire des cauchemars envoyés par Hastur et cela a influencé son œuvre. Il a toujours aimé les choses étranges et morbides, mais il n'est dangereux que dans la mesure où il traite le Mythe d'Hastur avec légèreté. Il n'a aucun but précis et n'est pas lié aux cultes.

La bibliographie de Talbot Estus

La folie d'Estus influe sur son travail. Son dernier roman Le roi fantôme (1928) était un nouveau départ pour lui, et n'a pas été bien reçu. Pour ce livre, il a incorporé des éléments du Mythe mentionnant Cassilda, le Masque pâle et Hali, mais sous une forme incohérente. Estus écrit des « horreurs romantiques » ou des « romances macabres ». Il présente chaque livre comme étant d'un genre unique et, malgré ses affirmations passionnées, les deux sont semblables. Voici ses titres principaux :

- **La dame grise** (1905). Une gouvernante empoisonne la mère des enfants dont elle s'occupe avant de prendre sa place
- **Le fantôme d'Agatha Mae** (1912). Une jeune femme est la seule à voir ce qui est arrivé aux anciens propriétaires d'une maison de campagne
- **La malédiction de Beydelus** (1921). Un magicien ayant conclu un pacte avec un prince démon complote pour ruiner une famille renommée
- **Les racines du mal** (1926). Une fille aînée est possédée par l'esprit d'une princesse égyptienne dont la tombe a été découverte par son père archéologue



Talbot Estus

49 ans, auteur et esthète américain

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences :

Baratin	25 %
Bibliothèque	35 %
Conduite	30 %
Culture artistique	
- Écriture	67 %
- Poésie	30 %
- Peintures/sculptures	25 %
Mythe de Cthulhu	09 %
Persuasion	55 %
Psychologie	40 %
Crédit	51 %
Sciences humaines : histoire	42 %
Sciences occultes	26 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	94 %
Espagnol	37 %
Français	65 %

Attaques
Aucune

Conseil au gardien

Le gardien peut choisir qu'un ou plusieurs acteurs gardent le contact avec les investigateurs. Jean Hewart et Walter Paige pourraient servir de personnages remplaçants si un investigateur ne devait pas parvenir à la fin de la campagne. Un joueur pourrait alors décider des compétences additionnelles de ces PNJ.

Caractéristiques des acteurs

Michael Gillen

Apparence et attitude
Bien conservé pour son âge, il a des cheveux gris et un visage aimable. Gillen a une démarche raide causée par ses rhumatismes mais refuse obstinément de recourir à une canne. Il s'habille avec goût, mais dans un style démodé depuis dix ou vingt ans. De nature chaleureuse, il hoche la tête lorsque quelqu'un lui parle. Il est intelligent et très protecteur envers Estus, dont le déclin mental l'attriste.

Connaissance
Aucune

Connaissances spécifiques
Maîtrise (1893) et doctorat (1896) en langues anciennes à Trinity College, Dublin. Retraité de Doubleday, Doran & Co. à Garden City, New York, éditeur américain des œuvres d'Estus.

Intrigue
Il joue le rôle de l'Étranger dans la pièce, mais n'est qu'un acteur amateur. Il est l'ami intime d'Estus et vit avec lui à Belsize Park. L'opinion qu'aura Gillen des investigateurs déterminera s'ils pourront accéder ou non à Estus.

Michael Gillen, 61 ans, éditeur irlandais (retraité)

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	29

Compétences

Baratin	64 %
Comptabilité	67 %
Bibliothèque	46 %
Culture artistique :	
- Littérature	51 %
- Talents d'acteur	34 %
Histoire de l'édition	64 %
Imposture	46 %
Persuasion	61 %
Psychologie	54 %
Crédit	40 %
Sciences humaines :	
- Histoire Irlande	72 %
- Histoire autre	35 %

Langues

Anglais	83 %
Gaélique	54 %
Grec (classique)	88 %
Grec (moderne)	21 %
Hébreu	26 %
Italien	35 %
Latin	83 %

Attaques
Corps à corps : bagarre 65 %, dommages 1D3+Impact

Jean Hewart

Apparence et attitude
Jolie jeune femme, à la peau délicate et diaphane. Elle a des taches de rousseur sur le visage et les bras et de longs cheveux roux qu'elle attache lorsqu'elle n'est pas sur scène. Volubile et pétillante, elle aime rire et écouter des histoires.

Connaissance
Aucune

Connaissances spécifiques
Jean est la fille cadette de l'honorable Gordon, Lord Hewart, juge en chef retraité qui siégeait en la division du banc du roi (nommé en 1922 avec un salaire de 8 000 £). Jean mène sa carrière avec sérieux et est plutôt douée. Elle vit avec sa famille (un frère, une sœur) à Kensington à l'ouest de Londres.

Intrigue
Elle joue le rôle de Camilla dans la pièce. Elle est très sensible et la pièce a provoqué chez elle des rêves du Roi en Jaune (« une forme immobile dont les robes s'agitent au gré d'un vent qui ne souffle pas »), de la Larve d'Hastur et de Carcosa (« d'énormes créatures qui ressemblent à des poissons nageant au-dessus d'une belle ville blanche »). Hannah et elle ont parlé de leurs rêves. Le père de Jean a des contacts aux plus hauts niveaux du Droit et de la Justice. Elle est un personnage remplaçant possible au sein de la campagne.

Jean Hewart, 21 ans, actrice et dilettante britannique

APP	15	Prestance	75 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	8
Santé Mentale	53

Compétences

Baratin	43 %
Culture artistique	
- Chant	55 %
- Danse	40 %
- Piano	54 %
- Talents d'acteur	75 %
Imposture	64 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Persuasion	76 %
Psychologie	27 %
Crédit	55 %
Sciences humaines :	
- Histoire Irlande	72 %
- Histoire autre	35 %

Langues

Allemand	48 %
Anglais	78 %
Français	55 %
Latin	83 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base

George Keith

Apparence et attitude
Grand et beau garçon aux épaules larges, aux yeux bleus brillants, aux pommettes saillantes, avec des cheveux blonds coiffés en arrière. Il est calme et un peu froid en compagnie (ses interprétations sur scène sont limitées en style et sa femme Hannah ne comprend toujours pas pourquoi il aime jouer) mais c'est un homme dévoué à sa famille.

Connaissance
Aucune

Connaissances spécifiques
Époux d'Hannah, père de Robert, 10 ans et Moira, 4 ans. Sa femme et lui se sont rencontrés dans une compagnie de théâtre amateur. Il est employé de bureau pour le conseil d'administration de la centrale électrique située sur Charring Cross Road.

Intrigue
Il joue les rôles d'Uoth et de Naotalba dans la pièce.

George Keith, 38 ans, acteur et employé de bureau écossais

APP	17	Prestance	85 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

Compétences

Baratin	55 %
Comptabilité	52 %
Culture artistique :	
- Talents d'acteur	34 %
Imposture	43 %
Persuasion	48 %
Psychologie	39 %

Langues

Anglais	81 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base

Hannah Keith

Apparence et attitude
Belle femme aux longs cheveux blonds frisés et aux traits marqués. Elle s'habille simplement, mais avec goût. Organisée et rationnelle, elle aime sa famille et a le sens de l'humour.

Connaissance
Aucune

Connaissances spécifiques
Épouse de George, mère de Robert, 10 ans et Moira, 4 ans. (Robert est l'enfant dans la pièce.)

Intrigue
Elle joue le rôle de Cassilda dans la pièce. George et elle se sont rencontrés dans une compagnie de théâtre amateur. Elle fait des cauchemars, rêve qu'elle est perdue à Carcosa. Avec Jean Hewart, elles ont parlé de leurs rêves pour les comparer.

Hannah Keith, 33 ans, mère et actrice écossaise

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	11
Santé Mentale	40

Compétences

Baratin	55 %
Culture artistique :	
- Talents d'acteur	62 %
Imposture	43 %
Persuasion	48 %
Psychologie	39 %

Langues

Anglais	69 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base

Walter Paige

Apparence et attitude
Beau jeune homme, d'apparence maladive, aux cheveux d'un noir de jais et de carrure frêle. Il a généralement une expression inquiète et regarde ses pieds. Il semble très jeune, 17 ou 18 ans à peine. Il s'habille avec goût. Il est calme, poli et respectueux. Il est amoureux de Jean mais ne lui a encore pas avoué.

Connaissance
Aucune

Connaissances spécifiques
Paige est étudiant en deuxième année d'art au University College de Londres.

Intrigue
Il joue le rôle de Thale dans la pièce. À cause de sa nature d'artiste, il a été frappé par une brève période de folie lorsqu'il a vu le Signe Jaune pour la première fois et il ne s'en approche plus. C'est un personnage remplaçant possible au sein de la campagne.

Walter Paige, 21 ans, étudiant et acteur anglais

APP	14	Prestance	70 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	15
Santé Mentale	52

Compétences

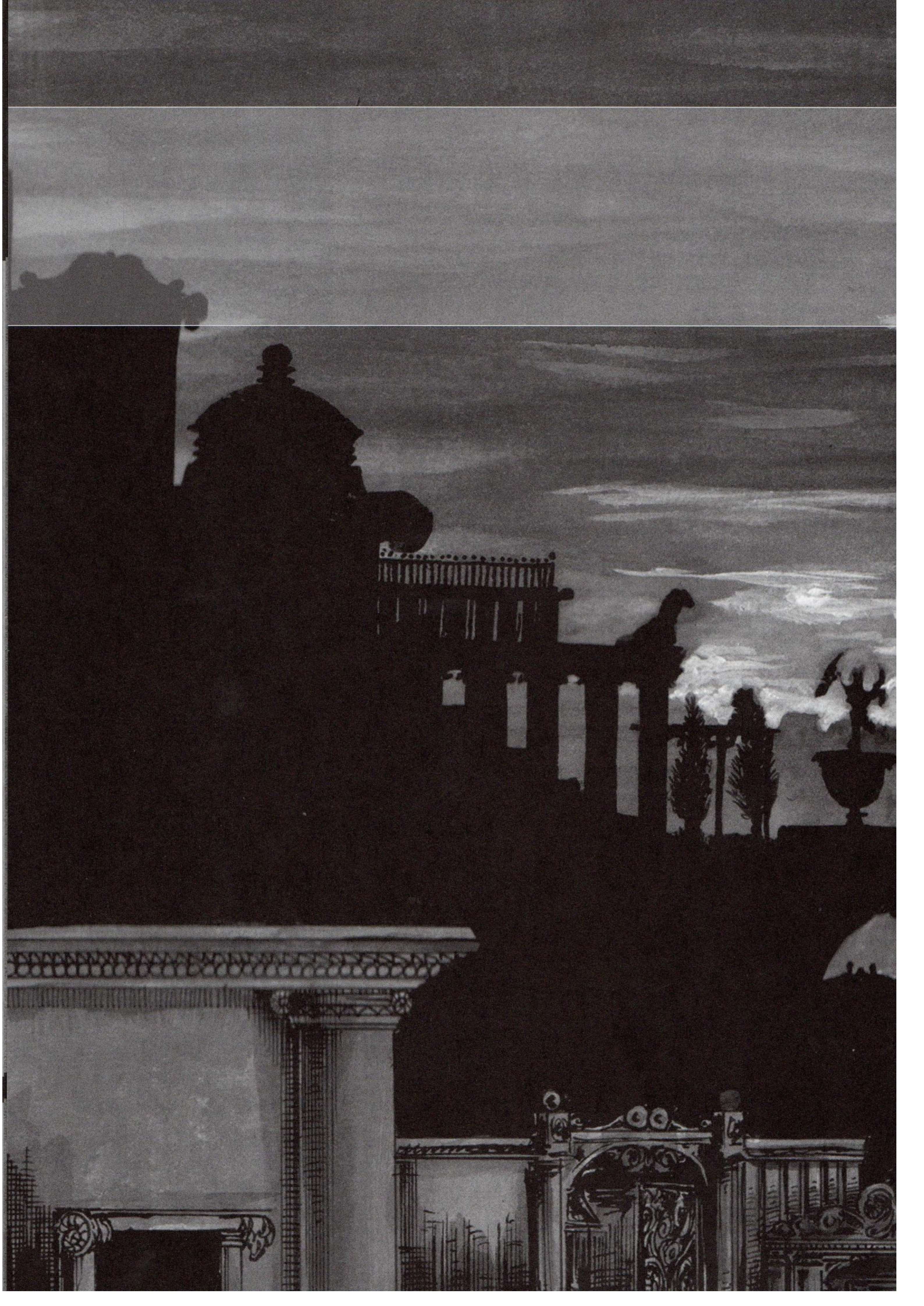
Baratin	42 %
Culture artistique	
- Peinture	56 %
- Talents d'acteur	43 %
Imposture	35 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Persuasion	55 %
Psychologie	43 %
Crédit	23 %

Langues

Anglais	60 %
Français	35 %
Latin	28 %

Attaques
Corps à corps : bagarre 57 %, dommages 1D3





Livre 1
Le FOU



Chapitre 1
Le Fou

Où les investigateurs plongent au cœur d'un asile

En quelques mots...

Les investigateurs sont contactés par le directeur de l'asile, le docteur Charles Highsmith, qui cherche de l'aide relativement au cas d'un patient. Il parle de son patient, Alexander Roby, et d'un meurtre non résolu depuis deux ans.
À l'asile, Roby mentionne certaines choses qui rappellent la pièce d'Estus et peut donner des indications cruciales en vers. Il faut s'en souvenir précisément car cela peut permettre d'empêcher le Roi en Jaune de se matérialiser dans les dernières scènes de cette campagne.
Il peut y avoir des soupçons quant au fait que l'infirmier Mark Evans, soit Montague Edwards, aide Roby de l'intérieur. Les investigateurs peuvent également apprendre qu'il y a eu un meurtre à l'asile. Evans, un patient du nom de Lucius Harriwell ainsi que la police locale peuvent tous intervenir à cette étape.
Quelqu'un reçoit des rêves qu'Edwards lui envoie et qui montrent l'invocation d'Hastur. C'est une expérience perturbante qui peut avoir des conséquences durables, mais permet aussi d'avoir une vision de la scène à Springer Mound.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont fait leur première rencontre avec le mythe d'Hastur lors de la pièce de Talbot Estus. L'un d'entre eux est contacté par un confrère, le docteur Highsmith, afin d'obtenir un avis sur un de ses patients, Alexander Roby. Très rapidement, ils vont se rendre compte qu'il est lié d'une manière ou d'une autre au mythe d'Hastur.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir le passé de Roby**
  L'assassinat de la famille Roby a eu lieu en 1926. Alexander a été inculpé, bien qu'il n'y ait aucune preuve. Cette boucherie, d'origine surnaturelle.

- **Interroger Lucius Harriwell**
  Il a été témoin de l'horrible meurtre de Yates. Il est possible d'en apprendre beaucoup non seulement sur le meurtre, mais également sur les liens d'Alexander avec le mythe d'Hastur en interrogeant Lucius.

- **Les vers de Roby**
  Le plus important pour la suite de l'aventure, ce sont les « divagations » d'Alexander, dans lesquelles se trouvent les clefs pour agir face à la venue d'Hastur.

- **Rencontrer Mark Evans**
  En réalité, la véritable identité de Mark Evans est Montague Edwards. Il travaille à St Agnès pour rester proche d'Alexander. Il lui fournit ce dont il a besoin, et le surveille jusqu'au grand jour. Il est également l'auteur du meurtre de Yates.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	††††
Époque	1920's

Ambiance

Les investigateurs sont, dans ce chapitre, plongés au cœur de l'asile de St Agnès. Il devront faire face à un meurtre horrible et parvenir à interroger des patients qui sont déconnectés de la réalité dans laquelle ils ont pour habitude d'évoluer. Dans une ambiance clinique et oppressante, ils devront glaner les premières informations mettant en lumière l'existence d'un mythe dédié à Hastur.

À l'affiche

Le docteur Highsmith

Highsmith a pour patient Alexander Roby, interné en raison des meurtres sanglants de sa famille. Il a besoin de l'avis d'un confrère pour statuer sur son état mental, ainsi que de juger s'il est envisageable de le libérer ou non. Il n'a aucun lien avec le culte.

Montague Edwards

Il travaille sous le nom de Mark Evans à l'Asile, afin de rester proche d'Alexander. Il a tué Cutbert Yates et tuera un autre aide soignant, Frederik Long, sous l'impulsion de sa manie homicide.

Alexander Roby

Interné malgré lui, c'est un rêveur, en connexion direct avec Carcosa. Il ne souhaite qu'une seule chose, achever son œuvre écrite pour bâtir Carcosa.

Lucius Harriwell

Interné à St Agnès, il séjourne dans la cellule adjacente à Alexander. Il a été témoin du meurtre de Yates et en sait long sur les divagations d'Alexander.

« Avez-vous trouvé le Signe Jaune ? » « Avez-vous trouvé le Signe Jaune ? » « Avez-vous trouvé le Signe Jaune ? »
J'étais furieux. Que voulait-il dire ? Puis, en le maudissant lui et les siens, je me retournais et me rendormais, mais à mon réveil j'avais le teint pâle et hagard car j'avais fait le même rêve que la nuit précédente et que cela me perturbait plus que je ne voulais l'avouer.

Robert W. Chambers, *Le Roi en Jaune*

Je vous le dis, j'ai toujours été très étonné que la plupart des gens se désintéressent de tout hormis de leur petit espace temporel et spatial dans ce monde.

Michael Shea

Conseil au gardien

Vous pouvez changer le sexe du destinataire de la lettre, ainsi que certains détails, pour convenir à votre investigateur.

Le 19 octobre 1928, deux jours après avoir assisté à la pièce de théâtre *La Reine et l'Étranger*, l'un des investigateurs, un professionnel de la médecine ou un amateur renommé de médecine ou de tout autre domaine, reçoit une lettre de Charles Highsmith, médecin exerçant dans un asile du Herefordshire. La raison qu'invoque le docteur pour contacter l'investigateur est qu'il souhaite s'assurer de certains faits avant de prendre une décision concernant un patient anonyme. Ce patient est Alexander Roby.
Le docteur Highsmith désire réellement l'avis médical de l'investigateur - s'il peut lui en donner une - mais il a une autre motivation : il souhaite pouvoir ajouter le nom de l'investigateur dans un article qu'il compte écrire sur ce cas. En impliquant une tierce partie, il espère obtenir de l'aide pour convaincre le frère d'Alexander, Grahame Roby, ainsi que le docteur d'Alexander, Lionel Trollope, de divulguer certaines informations qu'ils refusent de lui indiquer pour l'instant. L'article traite de ce que le docteur Highsmith a appelé une « manie sympathique », soit la survenance saisonnière d'une manie. Le docteur Highsmith serait disposé à relâcher Roby. Il pense que le comportement de Roby est contrôlé, mais sa motivation secondaire est qu'un article portant sur un patient guéri aurait certainement un impact plus important.

La rencontre avec le docteur Highsmith

L'hôtel Great Western se trouve à la gare Paddington, au terminus de la compagnie Great Western Railway (GWR). C'est un établissement confortable aux prix raisonnables situé à l'ouest de Londres, accessible par les lignes de métro Metropolitan et Bakerloo.
Le concierge appelle le docteur Highsmith qui va rejoindre les investigateurs dans le salon de l'hôtel, suffisamment vide pour offrir une certaine intimité. C'est un hôte attentionné qui fait la conversation sur le temps froid le temps que leur thé arrive. Ce n'est qu'ensuite qu'il aborde le sujet qui les intéresse. Il commence par leur dire qu'il les laissera travailler selon la méthode qui leur convient pour autant que la confidentialité du cas et que la réputation de St. Agnes n'en souffrent pas. Ce qui est important pour lui, naturellement. Une fois rassuré sur ce point, il allume sa pipe et poursuit.

Asile St. Agnes pour les aliénés,
près de Weobley,
Herefordshire

Vendredi 18 octobre 1928

Cher Monsieur,

Je m'excuse de cette lettre inattendue mais j'espère que vous me ferez la faveur de la lire et ferez suite à ma demande. Cette lettre vous est adressée en tant qu'auteur de l'article « Anxiété basique et insécurité ontologique » qui m'a beaucoup impressionné, si je puis m'exprimer ainsi, particulièrement votre analyse du travail du docteur Karen Hornay. Je suis le docteur en charge de l'asile St. Agnes du Herefordshire et je cherche l'opinion d'un expert quant au cas d'un patient. Si je peux compter sur votre aide, voilà un résumé des faits.

Le patient « W. » est un jeune homme de bonne famille sans emploi qui a consacré beaucoup de temps à ses études personnelles avant son internement. Durant l'automne 1926, un terrible incident est survenu et le père et la sœur de W. ont été assassinés. W., très perturbé, a été envoyé à cet asile peu après, à la demande de son frère et sur le diagnostic du médecin de famille.

W. souffre de scotophobie aiguë qui provoque des crises intenses d'anxiété temporaire. La médication fait effet et je suis d'opinion que je pourrais recommander sa libération quand la période d'internement obligatoire prendra fin, au mois de novembre. C'est ici que le problème survient : le frère de W. me pousse à recommander de maintenir son internement. Je suis surpris que nos rôles soient inversés dans ce qui est pourtant une situation classique. La famille se montre étonnamment peu coopérative, sans que je puisse en comprendre la raison.

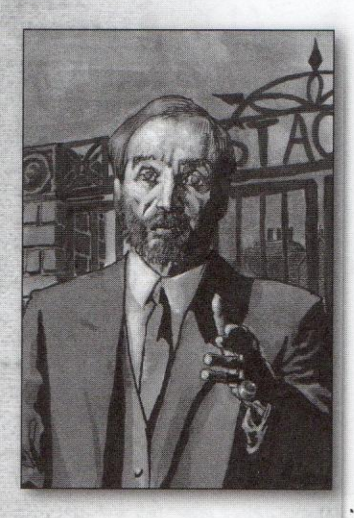
J'espère que vous accepterez de me rencontrer afin que nous parlions de cette affaire. Encore une fois, je regrette que cette lettre vous parvienne sans que nous ayons été présentés mais mes plus proches collègues ne montrent pas d'intérêt pour la psychanalyse alors que je crois que c'est le meilleur moyen d'examiner de tels cas. Il y a quelques aspects inhabituels dans ce dossier et cette étude pourrait vous intéresser.

Je dois me rendre à Londres pour quelques jours à partir du 28 octobre. Je resterai au Great Western Hotel. Vous pourrez me contacter à cet endroit si vous souhaitez me rencontrer. Vous pouvez bien sûr amener un collègue ou un assistant si vous le souhaitez.

Votre tout dévoué,

Charles Highsmith

Document *Les Oripeaux du Roi* #4



Docteur Charles Highsmith

55 ans, anglais, spécialiste ambitieux

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Bibliothèque	40 %
Comptabilité	25 %
Conduite	30 %
Médecine	70 %
Négociation	20 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	60 %
Psychanalyse	34 %
Psychologie	55 %
Crédit	45 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	25 %
- Pharmacologie	25 %
Sciences formelles : chimie	20 %

Langues

Anglais	75 %
Latin	30 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Son patient

Son patient s'appelle Alexander Roby, frère de Grahame Roby, un banquier reconnu. Grahame et son médecin de famille, le docteur Lionel Trollope, ont placé Alexander à l'asile St. Agnes voilà presque deux ans. Avec le docteur Highsmith, tous trois ont signé la requête autorisant son internement. Cela s'est passé peu après le meurtre d'Herbert, le père d'Alexander et Grahame, et de Georgina, leur sœur, dans leur demeure familiale à Londres. Consultez les informations indiquées sous « Connaissance » pour Alexander et Grahame afin de savoir ce que ce cas pourrait rappeler aux investigateurs.

La folie de son patient

Highsmith dit qu'Alexander souffre de terreurs nocturnes, mais qu'il a fait des progrès certains. Il n'a décelé aucun signe de folie incurable à long terme chez Alexander vu que les crises, brèves et prévisibles, sont contrôlables par les somnifères. Dans la loi anglaise, les requêtes pour internement permettent de garder le patient pour un maximum de deux ans et la garde d'Alexander va donc faire l'objet d'une révision.
Highsmith dit qu'il doit décider s'il garde Alexander ou s'il le relâche, mais il est hésitant sur un point. Cela concerne l'attitude de la famille d'Alexander. Tous les échanges qu'il a eus concernant ce cas se sont faits avec le docteur Trollope qui lui demande depuis un an dans chacune de ses lettres de le garder interné. Highsmith a le sentiment que la famille fait pression sur son médecin, mais personne n'accepte de lui parler directement. Il aimerait savoir pourquoi la famille s'oppose à la libération d'Alexander.

L'aide qu'il attend

Les investigateurs accepteraient-ils d'intervenir pour entendre la version de Trollope ? Highsmith dit que malheureusement Trollope et lui se sont retranchés dans des positions inconciliables. Peut-être que la réputation des investigateurs, ainsi que leur indépendance, permettraient de faire avancer les choses. Pourraient-ils également parler à Grahame Roby ? Highsmith aimerait vraiment connaître les antécédents familiaux d'Alexander : ce qui a mené à son internement, mais aussi son caractère avant les faits. Le docteur Highsmith assure qu'il révisera sa position à la lumière de toute nouvelle information, mais dit qu'il compte recommander qu'Alexander soit placé chez un proche ou en maison de convalescence. Si la famille continue de s'opposer à sa libération, la maison de convalescence sera le seul choix possible. Highsmith donne aux investigateurs l'adresse du cabinet du docteur Trollope ainsi que l'adresse personnelle de Grahame Roby et promet d'écrire aux deux hommes une lettre de recommandation.
Highsmith retourne chez lui le 30 octobre et suggère aux investigateurs de l'accompagner s'ils souhaitent parler à Alexander. S'ils souhaitent le rejoindre plus tard, l'invitation sera toujours valable. Il leur suffira d'appeler depuis la gare d'Hereford et une voiture ira les chercher.

Le docteur Charles Highsmith

Apparence et attitude

Ses cheveux et sa barbe, bien taillée, sont bruns. Il a des sourcils broussailleux. Il s'habille comme un gentleman-farmer, avec des vêtements de tweed et des chaussures de marche. Il fume constamment la pipe. Courtois, réfléchi et consciencieux, le docteur Highsmith est toujours ouvert aux arguments scientifiques et aux idées nouvelles. Il aime parler et écouter et, ce faisant, il pointe fréquemment le tuyau de sa pipe vers son interlocuteur.

Connaissance

Il est le directeur de l'asile St. Agnes à Weobley, Herefordshire. Il a obtenu un diplôme en médecine à l'Université de Londres en 1900.

Connaissances spécifiques

C'est un professionnel reconnu, qui travaille dur et est pleinement responsable de ses patients. Il est membre de la Société anglaise de psychanalyse et fait de nombreuses lectures sur le sujet.

Intrigue

Le docteur Highsmith est le point de départ de la campagne puisqu'il contacte un investigateur reconnu dans le domaine psychiatrique/psychanalytique. C'est un homme ambitieux, frustré d'occuper encore un poste à la campagne, qui a décidé que le cas d'Alexander Roby lui permettrait de se faire un nom. Il travaille sur un article concernant le diagnostic de Roby, le traitement et sa cure et espère que les investigateurs lui permettront d'obtenir des informations biographiques. Malgré sa tactique discutable dans ce cas, le docteur Highsmith pense sincèrement que Roby pourrait être placé dans un environnement moins contrôlé sans aucun danger.

Des informations complémentaires sur le docteur Highsmith

Sur les circonstances du meurtre

Le meurtre des Roby a été d'une grande brutalité. Alexander a avoué, mais aucune charge n'a été retenue contre lui. Il n'a pas mentionné les morts à l'asile. Le docteur Highsmith pense que la famille réprouvait les fréquentations d'Alexander avant les meurtres, mais le docteur ne sait que peu de choses. À juste titre, la famille protège ses secrets.

Sur la famille Roby

Il croit que la maladie d'Alexander a été provoquée par les meurtres et le chagrin et peut-être par la culpabilité qu'il ressent. Il n'y a aucun antécédent de folie dans la famille et pas plus chez Alexander.

MEURTRE À MAYFAIR MANSION
UN MEMBRE DE LA FAMILLE
EN GARDE À VUE

Un double meurtre a été commis la nuit dernière en la demeure de M. Herbert Roby, 4, Curzon Street à Mayfair. La police a été appelée à 22 h 45 par un domestique et a découvert les corps de deux membres de la famille : M. Herbert Roby lui-même ainsi que sa fille, Mlle Georgina Roby. La police affirme qu'il ne semble pas s'agir d'une attaque au hasard ni être l'œuvre de cambrioleurs, mais que le motif en demeure inconnu. Un membre de la famille a été placé en garde à vue pour être interrogé dans le cadre de l'enquête qui suit son cours. M. Herbert Roby, 64 ans, retraité du département des Affaires étrangères, était le père du banquier bien connu M. Grahame Roby, qui n'était pas en ville au moment de la tragédie.

Daily Express, 15 octobre 1926

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE

HERBERT ARTHUR ROBY, décédé tragiquement le 14 octobre 1926 en sa demeure de Mayfair, à l'âge de 64 ans. Il laisse deux fils, Grahame et Alexander. Une cérémonie privée aura lieu le 23 octobre. Les fleurs peuvent être envoyées à la maison funéraire Ames à Westminster.

Daily Express, 17 octobre 1926

Document *Les Oripeaux du Roi #5* : Deux articles de journaux relatant les meurtres des Roby

Sur la nature de la maladie

Les crises se produisent lorsque le sommeil est interrompu par des bouffées de panique. Les pulsations et la respiration sont rapides, les pupilles dilatées, les poils hérissés. Le patient est perdu et difficile à calmer. Il s'agit là de la définition donnée dans le dictionnaire pour les terreurs nocturnes ou scotophobie. Highsmith lui administre une demi-once liquide de laudanum, soit une très forte dose, pour arrêter ces crises. (Une dose moins forte laissait à Alexander une activité cérébrale suffisante pour rêver.)

Sur les occurrences des phobies

Alexander était également libre de toute crise durant de longues périodes même sans médication. Highsmith a le dossier d'Alexander dans sa mallette et montre ses notes. En les parcourant, un test réussi de Médecine démontre que Roby a été mis sous médication à son admission en novembre 1926 et y est resté jusqu'en avril 1927. Il a été laissé sans médication et n'a pas eu de crise jusqu'au 19 octobre 1927, puis a dû subir deux traitements de trois mois. Ensuite, il n'a pas eu besoin de médicaments et n'a pas eu de crise entre avril 1928 et une autre crise récente le 15 octobre 1928. Highsmith établit un lien avec une aversion pour la saison durant laquelle les meurtres ont eu lieu. D'où son idée de « manie sympathique ». Il n'en parle pas facilement car il est inquiet de ne pas tirer tout le crédit de sa découverte.

Sur les influences extérieures

Interrogé sur des incidents fâcheux durant l'internement d'Alexander, il ne se souvient de rien de majeur. S'il est interrogé sur ce qu'il appelle majeur, il dira qu'un infirmier a été vu avec Alexander à deux reprises dans une partie du bâtiment où ils n'auraient pas dû être. De plus, des crayons ont été trouvés en sa possession alors qu'Alexander n'aurait pas dû en avoir. S'il est interrogé sur le nom de l'infirmier trouvé avec Alexander, il dira qu'il s'agit d'Evans, l'un de ses meilleurs infirmiers. *Note : les crayons ont également été amenés par Evans, qui est en fait Montague Edwards.*
En plus de tout cela, un test de *Psychologie* avec un malus de -20 % permet de croire que le docteur Highsmith a une motivation cachée pour vouloir l'implication des investigateurs.

Les meurtres des Roby dans la presse

Si les investigateurs effectuent des recherches, un test de *Bibliothèque* permet de trouver deux articles concernant les meurtres de 1926. Aucun article subséquent ne traite d'arrestations dans le dossier. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #5* ci-contre.

Les faits relatifs aux meurtres des Roby

Des entrevues supplémentaires permettent de découvrir certains faits ou observations relatives aux meurtres.

L'Église anglicane

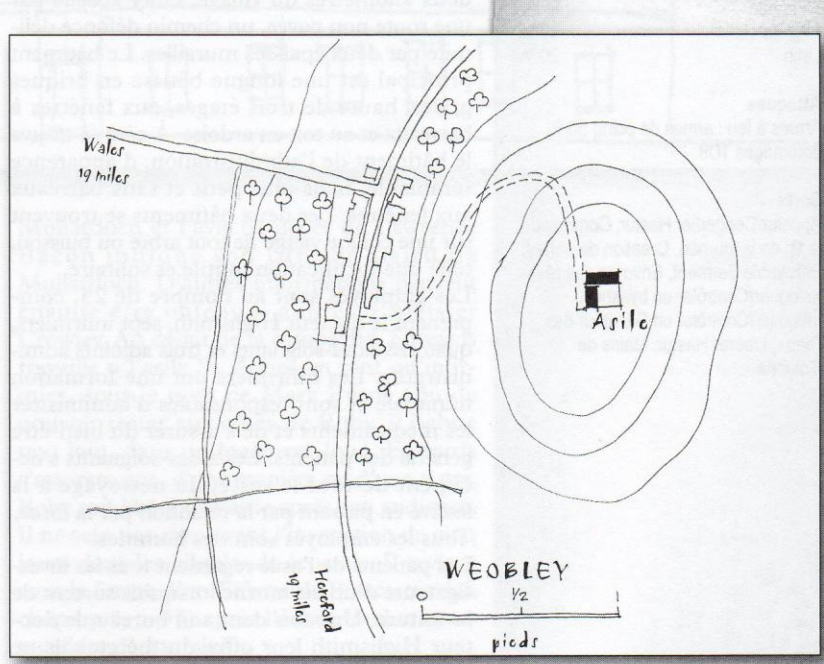
Le service funèbre a eu lieu à l'église St. Peters sur Upper Belgrave Street près de Victoria. Le révérend James Bryant y a officié. Les corps ont été enterrés dans la crypte familiale derrière l'église. Si la crypte est visitée, une inscription mentionne les sépultures d'Herbert et Georgina, tous deux décédés le 14 octobre 1926.

Les pompes funèbres

La maison funéraire Ames sur Lower Belgrave Street s'est occupée de tout. M. Percival

Les asiles britanniques

En 1929, les asiles britanniques sont encore les parents pauvres de la science. Les percées scientifiques dans les asiles faites au cours des deux derniers siècles sont liées à l'apport des neurosciences dans la thérapeutique. Ces efforts ont abouti dans une impasse : le taux de guérison dans les asiles a chuté, au cours de la dernière décennie, de 40 % à 31 %. En plus de l'isolement géographique loin de leurs collègues, les aliénistes et psychiatres sont souvent exclus de toute participation aux recherches médicales. La plupart de leurs collègues considèrent les psychiatres comme de moroses médecins de second ordre, à peine au-dessus des homéopathes et des médecins pratiquant dans les cures thermales, et encore. En fait, selon Eliot Slater, psychiatre à l'hôpital Maudsley de Londres, les habitudes de plusieurs directeurs d'asile ressemblent à celles des propriétaires fonciers « invités à jouer au tennis au presbytère, à pêcher, voire à la chasse à courre ».
Contrairement à ce qui se passe en Allemagne ou en Europe centrale - où l'état finance généreusement les asiles et où les médecins font des expériences scientifiques - le moral est au plus bas en Angleterre.
Mais peut-être y a-t-il une éclaircie à l'horizon car une nouvelle approche scientifique émerge. L'attention se déplace des asiles vers les universités et instituts, tel que le nouvel Institut Tavistock à Londres. Là, il y a une volonté d'enquêter sur les liens entre esprit et cerveau par une recherche systématique et scientifique impliquant des expériences sur les humains et les animaux, en testant des médicaments et en examinant les cerveaux après la mort.





Montague Edwards

(connu sous le nom de Mark Evans), 41 ans, anglais, meneur de culte

APP	16	Prestance	80 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	70 %
Comptabilité	35 %
Culture artistique	
- Dessin	60 %
- Peinture	47 %
- Histoire de l'architecture	42 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Négociation	40 %
Persuasion	75 %
Psychologie	50 %
Crédit	25 %
Sciences humaines : histoire	30 %
Sciences occultes	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	57 %
Anglais	90 %
Latin	20 %

Attaques

Armes à feu : armes de poing 50 %, dommages 1D8

Sorts

Appeler/Congédier Hastur, Commander la fin de la journée, Création de portail, Effroyable Serment, Envoyer des rêves, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Libérer Hastur, Mains de Colubria

Hume, qui dirige la compagnie, parlera si un investigateur réussit un test de *Crédit* ou de *Persuasion* et parvient à convaincre Hume que son intérêt a un but noble. Il se souvient qu'il a été difficile de préparer les corps, que celui du gentilhomme avait été vidé de son sang. La jeune femme aussi avait été très affectée. « C'était effrayant. »

Si les investigateurs souhaitent contacter le docteur Lionel Trollope, M. Grahame Roby ou les membres du personnel de la maison Roby en place à l'époque des faits, consultez les sections pertinentes du chapitre 2, p. 33, où ces entrevues sont décrites.

L'asile St. Agnes

Le docteur Highsmith prend le train de 10 h 20 le 30 octobre, de Paddington à Hereford, avec correspondance à Bristol. Lors du voyage, il s'avère être un homme plaisant, mais dénué de conversation. Ses seuls sujets sont les courants théoriques en psychanalyse et la pratique médicale. Comme il évite tout autre sujet, le voyage risque de sembler long. Le train s'arrête dans toutes les gares et finit par arriver à la gare d'Hereford en fin d'après-midi. Le groupe sera accueilli par un chauffeur de l'asile et, alors qu'ils font route vers Weobley, il est clair qu'ils devront être hébergés là. Le docteur Highsmith leur propose des chambres spartiates pour trois personnes. Cela devrait suffire. Sinon, les autres devront rester au village.

Weobley se trouve à trente kilomètres au nord-ouest du village d'Hereford et à trente kilomètres à l'est de la frontière galloise. C'est principalement une zone rurale d'élevages bovins, de fermes laitières, de champs de blé, de vergers de pommes et de cidreries. Le village comprend une coopérative agricole, un bureau de poste, une épicerie et deux pubs, le Wheatsheaf et le Red Lion. Le Wheatsheaf a quelques chambres.

Se préparer pour la rencontre avec Roby

L'asile St. Agnes se trouve sur une colline à deux kilomètres du village. On y accède par une route non pavée, un chemin défoncé délimité par deux épaisses murailles. Le bâtiment principal est une longue bâtisse en briques grises, haute de trois étages, aux fenêtres à barreaux et au toit en ardoise. À côté se trouve le bâtiment de l'administration, d'apparence semblable, mais plus petit et sans barreaux aux fenêtres. Les deux bâtiments se trouvent sur une colline vierge de tout arbre ou buisson, telle une fortification inutile et solitaire.

Les employés sont au nombre de 25, comprenant le docteur Highsmith, sept infirmiers, quatorze aides-soignants et trois adjoints administratifs. Les infirmiers ont une formation minimale et sont responsables d'administrer les médicaments et de s'assurer du bien-être général des patients. Les aides-soignants s'occupent de tout le reste, du nettoyage à la lessive en passant par la rétention par la force. Tous les employés sont des hommes.

Les patients de l'asile regardent tous les investigateurs d'un air morne lorsqu'ils sortent de la voiture. Une fois dans son bureau, le docteur Highsmith leur offre du thé et, s'ils ne l'ont pas encore fait, les investigateurs peuvent demander à prendre connaissance du dossier de Roby. Le docteur Highsmith n'assistera pas à leur rencontre avec Roby. Il pense qu'il serait plus utile que le patient ne voit que de nouveaux visages. Cependant, il aimerait avoir une transcription de l'entrevue et son secrétaire sera donc présent pour prendre des notes en sténo.

Il y a des procédures précises à observer : bien que Roby ne soit pas vraiment dangereux, aucune épingle à cheveux ou autre objet pointu ne peut être emporté et un aide-soignant, Price, sera présent avec eux dans la cellule en tout temps. Roby ne doit pas avoir de nouvelles du monde extérieur. Le docteur Highsmith les prévient que Roby ne parlera certainement pas beaucoup et que ce qu'il répond peut être sans rapport avec la question posée. Roby n'a que peu de contacts avec les autres résidents de St. Agnes.

Montague Edwards

L'infirmier Price les rejoint. C'est un homme grand et silencieux. M. Reeves, le secrétaire, arrive également. La nuit tombe rapidement. Le ciel est clair. Le docteur Highsmith escorte le petit groupe dans la cour et jusqu'au bâtiment principal. À l'intérieur, un infirmier regarde les étrangers approcher et arrête le docteur Highsmith pour lui poser une question. « Pas maintenant Evans » l'interrompt le docteur en poursuivant son chemin alors que l'infirmier continue de regarder le groupe. Il s'agit de Montague Edwards. Edwards se rend directement au bureau du docteur Highsmith où il trouve le nom et l'adresse de l'investigateur invité. Il réalise que Roby a des visiteurs.

Apparence et attitude

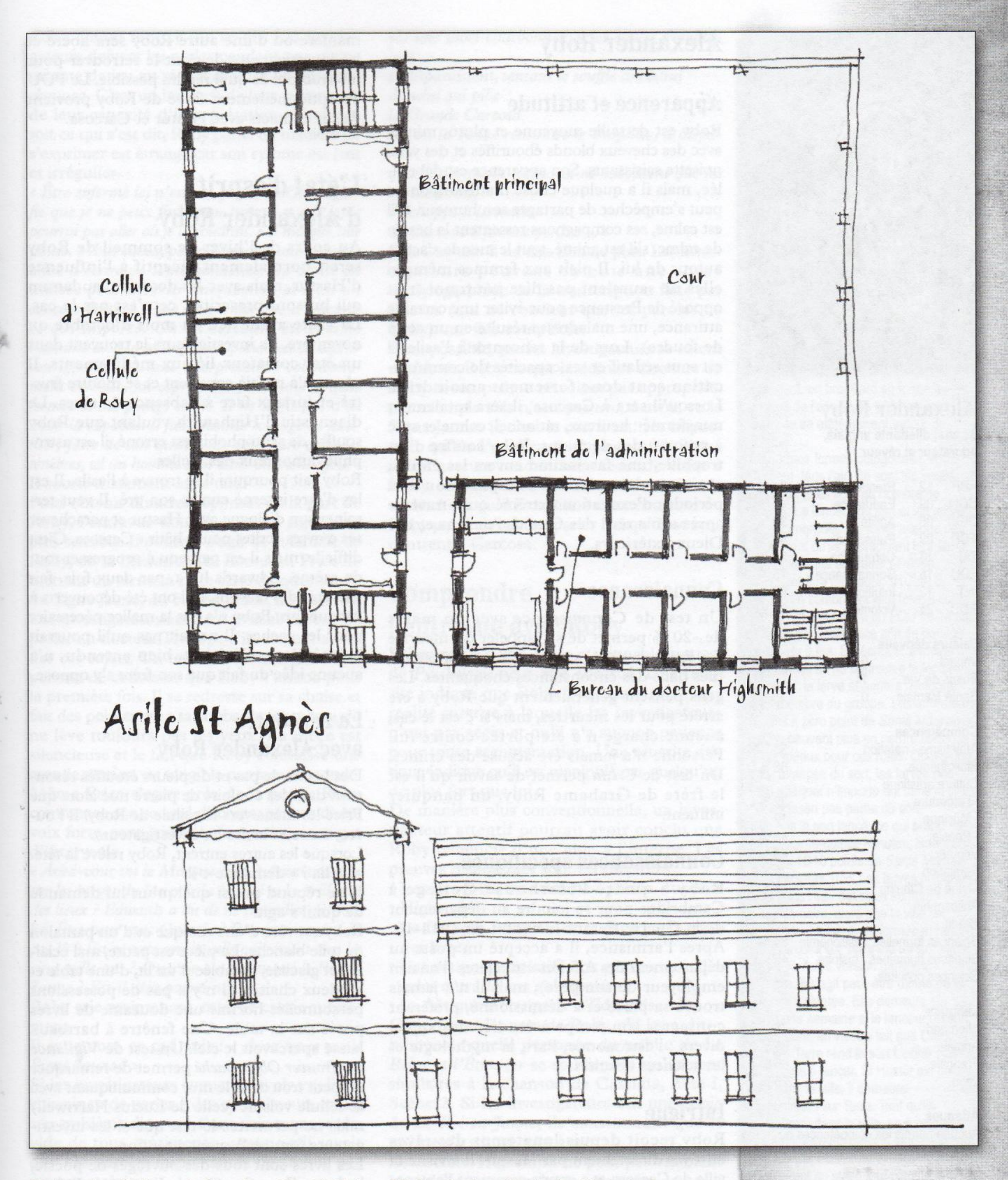
Edwards est de taille et de corpulence moyennes. Ses cheveux sont bruns. Comme Evans, il est rasé de près, mais il porte habituellement une barbe et une moustache. Il a l'air intelligent et le sourire facile. Edwards souffre d'une manie homicide. Il la contrôle généralement en se blessant lui-même, mais il doit parfois se laisser aller. Il a tué Cuthbert Yates, un autre infirmier de l'asile lors d'une de ses crises et, peu après le début de la campagne, il tue un aide-soignant, Frederick Long. Grâce à l'effroyable serment qui le lie à Hastur, ses blessures guérissent en quelques minutes. En termes de jeu, tant qu'il a 2 point de vie ou plus, il régénère quatre points de vie par round.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Montague Arthur Horace Edwards est un homme très secret et la manière d'obtenir les informations révélées ici est décrite en détail dans le corps de l'aventure. Le grand-père d'Edwards, Horace, a obtenu le titre de Laird de Mullardoch en 1868. La famille, autrefois riche, est maintenant ruinée, mais le titre est revenu à Edwards. De 1905 à 1907, il a fréquenté l'École Slade des Beaux-arts au



University College de Londres. De 1905 à 1914, il a été membre de l'Aube Dorée, adoptant le surnom de « Vox Mutatis ». Edwards n'a pas de carrière professionnelle. Il vit des rentes de la fortune familiale.

Intrigue

Edwards dirige un culte dont le but est d'installer Hastur sur Terre pour l'éternité. Son nom sera innocemment cité par Alexander Roby lors de la première entrevue. Vincent Tuck le mentionnera, mais sans plus de détail. Les deux lettres de Wilfred Gresty parlent de lui comme d'un personnage important du culte. La note de Roby à Delia Morrison indique qu'Edwards et lui doivent aller à Mullardoch et l'avis de décès de Lawrence Bacon indique son titre de Laird de Mullardoch. D'autres informations peuvent ensuite être obtenues auprès d'Aleister Crowley. Au début de la campagne, Edwards travaille à l'asile St. Agnes en tant qu'infirmier, sous le nom de Mark Evans afin de pouvoir rester aux côtés de Roby. Il habite non loin, dans un logement loué. Edwards s'assurera que, d'une manière ou d'une autre, Roby soit libéré de l'asile après son audience. Il ne sera pas revu avant l'invocation de cinq jours dans les Highlands écossais. Il revient sous la forme d'un Effroyable Possesseur (cf. chapitre 3, p. 55) après l'échec total et spectaculaire de son plan.





Alexander Roby

36 ans, dilettante anglais, adorateur et rêveur

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	24	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme : natation	35 %
Bibliothèque	85 %
Culture artistique	
- Littérature	32 %
- Musique	12 %
- Poésie	43 %
Écouter	40 %
Équitation	20 %
Mythe de Cthulhu	34 %
Philosophie	30 %
Crédit	5 %
Sciences formelles : astronomie	34 %
Sciences humaines : histoire	45 %
Sciences occultes	50 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	85 %
Français	60 %
Latin	25 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sorts

Appeler/Congédier Hastur, Brasser la bière spatiale, Changer le temps, Chant d'Hastur, Commander la fin de la journée, Contacter une divinité/Cthulhu, Création de portail, Enchanter un sifflet, Invoquer/Contrôler un byakhee, Vision onirique. Prochain sort : Bâtir Carcosa

Alexander Roby

Apparence et attitude

Roby est de taille moyenne et plutôt mince, avec des cheveux blonds ébouriffés et des yeux noisette saisissants. Son apparence est débraillée, mais il a quelque chose d'attirant, on ne peut s'empêcher de partager son humeur. S'il est calme, ses compagnons ressentent le besoin de calme, s'il est animé, tout le monde s'active autour de lui. Il plaît aux femmes même si elles ne sauraient pas dire pourquoi (test opposé de Prestance pour éviter une certaine attirance, une maladresse résulte en un coup de foudre). Lors de la rencontre à l'asile, il est sous sédatif et ses capacités de communication sont donc fortement amoindries. Lorsqu'il sera à Carcosa, il sera totalement transformé : heureux, rationnel, calme et apte à prendre des décisions. Roby souffre d'astrophilie, une fascination envers les étoiles, mais ce n'est rien en comparaison aux périodes d'excitation extrême qu'il traverse après avoir rêvé des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs.

Connaissance

Un test de *Connaissance* avec un malus de -20 % permet de se rappeler du meurtre des Roby en 1926 : son père et sa sœur ont été tués dans des circonstances choquantes. Les gens pensent généralement que Roby a été arrêté pour les meurtres, mais si c'est le cas, aucune charge n'a été portée contre lui. Personne n'a jamais été accusé des crimes. Un test de *Crédit* permet de savoir qu'il est le frère de Grahame Roby, un banquier influent.

Connaissances spécifiques

Roby a quitté Peterhouse College à Cambridge pour se joindre au département de la Guerre durant le conflit de 1914-18. Après l'armistice, il a accepté un poste au département des Affaires étrangères (l'ancien employeur de son père), mais il n'a jamais trouvé sa place et a démissionné, préférant consacrer son temps à étudier des sujets divers : l'astronomie, l'art, la mythologie et les sciences occultes.

Intrigue

Roby reçoit depuis longtemps des rêves envoyés directement par Hastur. Il a visité la ville de Carcosa et a appris comment l'amener sur Terre pour qu'il puisse s'y installer. Au début de la campagne, bien que proche de son but, il est interné dans un asile, sous sédatif et privé de rêves. Le docteur de l'asile, le docteur Charles Highsmith, demande aux investigateurs une seconde opinion médicale sur Roby, dont l'audience pour libération approche. Une simple entrevue permet de réaliser que Roby a des hallucinations, mais rappelle également une pièce à laquelle les investigateurs ont assisté récemment. L'enquête des investigateurs leur permet de se rendre compte que certaines fréquentations de Roby ainsi que des événements ayant eu lieu dans son passé sont autant d'éléments s'opposant à sa libération. Cependant, d'une manière ou d'une autre Roby sera libéré et les investigateurs devront le retrouver pour interrompre ce qu'il rendra possible. Le POU exceptionnellement élevé de Roby provient de ses contacts avec Hastur et Carcosa.

L'état d'esprit d'Alexander Roby

Au cours de l'hiver, le sommeil de Roby serait normalement réceptif à l'influence d'Hastur, mais avec les doses de laudanum qui lui sont prescrites, ce n'est pas le cas. La visite ayant lieu au mois d'octobre ou novembre, les investigateurs le trouvent dans un état comateux lié aux médicaments. Il n'est qu'à moitié conscient et se montre frustré et furieux face à l'absence de rêves. Le diagnostic d'Highsmith voulant que Roby souffre de scotophobie est erroné, il est astrophile, amoureux des étoiles.

Roby sait pourquoi il se trouve à l'asile. Il est las d'être interné contre son gré. Il veut terminer son dialogue avec Hastur et parachever ses œuvres écrites pour « bâtir » Carcosa. C'est difficile, mais il est parvenu à progresser tout de même. Edwards lui a, par deux fois, fait parvenir des crayons, qui ont été découverts à chaque fois. Roby n'a pas la malice nécessaire pour les cacher. Il ne sait pas qu'il pourrait bientôt être relâché et, bien entendu, n'a aucune idée du fait que son frère s'y oppose.

La rencontre avec Alexander Roby

Des bruits de pas et de pleurs étouffés résonnent dans les couloirs de pierre nue alors que Price les mène vers la cellule de Roby. Il l'ouvre, entre et invite les investigateurs.

Lorsque les autres entrent, Roby relève la tête. « Delia ? » demande-t-il.

Il ne répond pas si quelqu'un lui demande de qui il s'agit.

Roby est vêtu d'une tunique et d'un pantalon de toile blanche. La pièce est petite, mal éclairée et glaciale, meublée d'un lit, d'une table et de deux chaises. Il n'y a pas de possessions personnelles hormis une douzaine de livres posés sur la table. Une fenêtre à barreaux laisse apercevoir le ciel. Un test de *Vigilance* ou *Trouver Objet Caché* permet de remarquer un petit trou dans le mur communiquant avec la cellule voisine (celle de Lucius Harriwell) mais ne permettez le test que si les investigateurs font réellement attention.

Les livres sont tous des ouvrages de poésie, incluant *From Our Ghostly Ennemy* de Robert Graves, *The Freaks : An Idyll of Suburbia de Pinero, Poems 1918-1921* d'Ezra Pound, *Collected Poems et The Man Who Died Twice* tous deux d'Edward Arlington Robinson. Depuis son arrivée, Roby a écrit les passages de certains de ses rêves dans les marges du livre de Graves, incluant une partie du sort Bâtir Carcosa. Highsmith a lu ses notes sans en tirer de conclusion.

Conseil au gardien : *Ensuite, vous devriez expliquer que Roby est assis et regarde ses genoux. Vous pourriez l'imiter afin de lire les interventions de Roby tout en les cachant de vos joueurs.*

Reeves ouvre son bloc-notes.

Roby ignore tout ce qui se dit. Les investigateurs doivent lui parler pendant une pleine minute de jeu au moins avant d'obtenir une réponse. C'est un bon test de leur patience et de leur capacité d'interprétation. Quel que soit ce qui s'est dit, Roby parle. Sa manière de s'exprimer est étrange car son rythme est lent et irrégulier.

« Être enfermé ici n'est pas pratique. Cela signifie que je ne peux finir mon travail et que je ne pourrai pas aller où je le voudrais. » Il marque une pause. « Vous savez, peu d'écrivains ont la possibilité d'écrire en toute honnêteté. La vérité est utilisée pour divertir uniquement et c'est un concept étrange. Cela ne permet que d'effleurer ce qui importe. Un tel écrivain est comme l'homme dont la seule préoccupation est de cacher son ignorance… une interprétation volontairement erronée, un esprit, des yeux, une bouche fermée et des poings serrés. Il ne suffit pas d'en avoir la capacité. Il faut avoir le courage de l'utiliser, faire de son intelligence un phare dans les ténèbres, tel un homme sain dans un monde fou. »

Il sourit tristement et se tait.

Pour obtenir d'autres réponses de la part de Roby, l'entrevue doit aborder un sujet bien plus sensible. Il pourrait s'agir de la famille de Roby, de sa libération (ni Reeves ni Price ne mettent un terme à cette série de questions), du Signe Jaune, du Roi en Jaune, de Carcosa. Les investigateurs auraient probablement dû parler au docteur Trollope s'ils veulent aborder ces sujets. Un test de Psychologie réussi permet de constater que Roby s'anime pour la première fois. Il se redresse sur sa chaise et fait des pointes avec sa jambe droite même s'il ne lève toujours pas les yeux. La pièce est silencieuse et le fait que Roby connaisse une grande tension est tangible par tout le monde. Même Price s'agite près de la porte. Roby commence son second discours, parlant d'une voix forte, sans laisser le temps à quiconque d'intervenir.

« Avez-vous vu le Masque pâle ? Avez-vous été sur les berges du lac voir la beauté et la brillance des lieux ? Edwards a dit de ne travailler qu'avec lui. Êtes-vous avec Quarrie ? Pourquoi ne sont-ils pas là ? Est-ce cette année, celle qui revient tous les cinq mille ans ? Quarrie a-t-il invoqué le Roi en Jaune ? Est-il déjà parmi nous ? »

Roby crie maintenant, mais se calme subitement.

Il murmure ce qui suit : *« Avez-vous vu le Signe Jaune ? »*

Si les investigateurs avouent l'avoir vu, il est convaincu de parler à des connaisseurs et fait son troisième discours d'une voix monocorde, vide de tous sentiments, comme s'il savait que ces paroles importantes ne seront pas prises au sérieux.

« Ce qu'Edwards et moi faisons ne cause de tort à personne. Mais je m'inquiète pour Malcolm Quarrie suite aux discussions que nous avons eues. Je pense que Quarrie a raison, malgré ce qu'Edwards peut en penser. Le Roi en Jaune se fait appeler l'Acolyte en Blanc. »

Les investigateurs ne comprendront pas le sens de cette phrase. Roby regarde les investigateurs dans les yeux.

« Je ne pense pas qu'il reste à l'écart. Voilà donc un message que j'aimerais que vous lui transmettiez lorsqu'il constatera que le Roi ne lui offre pas ce qu'il espère. Pour diriger les attentions du Roi ailleurs que sur Terre et pour revenir à la Ville onirique, il doit penser à la chanson de Cassilda :

*«D'une mort charbonneuse, les étoiles s'emballent
et disparaissent, sentant le souffle ancestral
de celui qui pille
la Grande Carcosa.
Là où la Reine rencontre le Prophète, il disparaît
quand des soleils jumeaux ne subsistent que les derniers rais,
il échappe à la tombe
de Carcosa à jamais perdue.». »*

Puis il se tait. Il ne dira rien de plus. Les investigateurs peuvent obtenir une copie dactylographiée de la transcription faite par Reeves (qui ne contient que les paroles de Roby) une fois complétée.

Il est possible que les investigateurs se soient méfiés de Roby et que le dernier discours de Roby et son poème ne soient pas appropriés, par exemple s'ils n'ont pas avoué avoir vu le Signe Jaune. Si c'est le cas, il est très important qu'ils l'apprennent plus tard. Si les investigateurs rendent une seconde visite à Roby, son troisième discours pourrait être la seule chose qu'il leur dise à cette occasion ou Roby pourrait leur en parler lorsqu'ils se rencontrent à Carcosa.

Comprendre l'entrevue avec Roby

Si l'entrevue a une durée raisonnable, un test de *Psychologie* peut être effectué. Une réussite indique que Roby fonctionne selon une réalité interne à laquelle les investigateurs n'ont pas accès et qu'il n'a aucune patience pour toute argumentation. Une réussite critique indique qu'il est manipulé par quelqu'un de plus fort que lui.

De manière plus conventionnelle, un investigateur attentif pourrait avoir conclu que Roby bénéficie d'une aide à l'interne. Les preuves disponibles sont les suivantes :

- Les crayons mentionnés par le docteur Highsmith
- Le fait que Roby ait écrit dans les marges des livres
- Les soupçons relatifs aux rencontres illégales entre Evans et le patient
- Le fait que Roby parle d'Edwards

Concernant les vers de Roby, s'il les a dits : n'importe quelle personne du public *de La Reine et l'Étranger* se souviendra qu'ils sont similaires à la chanson de Cassilda, Acte I, Scène 2. Si les investigateurs ont une copie de *Le Roi en Jaune*, ils constateront que le poème s'y trouve mot à mot.

Le docteur Highsmith ne peut pas vraiment les aider à comprendre la transcription car il n'a jamais essayé de déchiffrer les étranges conversations de Roby. Il ne sait pas que « Delia » est Delia Hartston, une connaissance de Roby, car elle ne lui a jamais rendu visite.

Une entrevue avec Evans ?

Il est possible que des investigateurs malins demandent à rencontrer l'infirmier Mark Evans (le pseudonyme de Montague Edwards). Evans répond aux questions en admettant avoir pensé que la famille pourrait le remercier en lui donnant quelques livres sterling s'il prenait bien soi de Roby car il a bien pensé que ce dernier était un gentil-

Un nouveau sort

Bâtir Carcosa

Ce sort ne peut être lancé avec succès que lorsqu'Aldébaran est visible au-dessus de l'horizon. Il doit être lancé à côté d'une étendue d'eau d'un volume d'au moins un kilomètre cube et neuf autres personnes doivent être impliquées dans l'incantation. Celui qui lance le sort lit un texte très proche de certains passages tirés de Der Wanderer durch den See alors que les autres lisent des passages tirés directement de Le Roi en Jaune et jouent les rôles de Cassilda, Thale, Uoth, Camilla, Aldones, Naotalba, l'Enfant, l'Étranger et le Roi en Jaune en personne. Alors que les lectures avancent, un brouillard se forme au-dessus de l'eau et les bâtiments de Carcosa se matérialisent autour du groupe.

D'énormes formes octogonales apparaissent dans l'air. Ce sont les larves d'Hastur. Elles sont au nombre de 1D3+1. Le lanceur du sort et les acteurs seront épargnés par toute attaque des larves tant qu'ils poursuivent leur lecture. Des tests de *Santé Mentale* devraient être faits pour 3/1D20. Si quelqu'un sombre dans la folie, il doit réussir un test contre un POU de 14 sur la Table de Résistance afin de pouvoir continuer à lire. S'il échoue, à moins que quelqu'un ne poursuive la lecture à sa place, la larve attaquera n'importe quel membre du groupe. Les adorateurs réduits à zéro point de *Santé Mentale* qui ne peuvent plus en perdre sont des choix idéaux pour ces rôles. Quelle que soit l'avancée du sort, les larves peuvent attaquer n'importe qui dans la ville qui ne fasse pas partie du sort.

Une fois le sort lancé, ce qui prend environ soixante-quinze minutes, le lanceur a perdu 1D10 points de *Santé Mentale* et les acteurs 1D8. Les larves disparaissent dans l'eau devenue sombre, presque noire, alors que la ville est maintenant totalement formée et tangible. Carcosa sur Terre est un simulacre de sa véritable version dans les Hyades. Il s'agit peut-être même de la ville transplantée. Elle demeure sur Terre une semaine si le lanceur du sort y demeure, en vie. Le fait que Carcosa soit sur Terre rend le sort Libérer Hastur plus facile à lancer. Si Hastur est invoqué dans la ville, il demeure indéfiniment sur Terre. Tant qu'ils demeurent dans la ville, tous ceux qui ont été impliqués dans le lancement du sort Libérer Hastur ne vieilliront pas. Ils demeurent en stase tout comme la ville. Le script du sort Bâtir Carcosa est écrit par Alexander Roby. Au début de cette campagne, il est incomplet.

Libérer Hastur

Ce chant permet à Hastur d'entrer et de demeurer librement dans une zone limitée par les mêmes neuf monolithes requis pour Appeler Hastur. Comme tous les autres sorts concernant Hastur, Libérer Hastur ne peut être lancé que de nuit, lorsqu'Aldébaran est visible. Chaque personne participant au sort et chantant un refrain appris auprès du lanceur du sort perd un point de POU permanent. Pour chaque tranche de dix points de POU ainsi sacrifiée, un point de POU d'Hastur ou de ses larves peut accéder sur Terre. Ainsi, 350 participants (35x10) seraient nécessaires pour appeler Hastur et 180 en moyenne pour invoquer une larve d'Hastur.
Par contre, si Carcosa se trouve sur le site de l'invocation, donc si Bâtir Carcosa a été lancé avec succès, un groupe bien plus réduit permet de Libérer Hastur. Dans un tel cas, pour chaque point de POU sacrifié par les participants, 10 points de POU d'Hastur ou de ses larves peuvent être invoqués sur Terre. Cela signifie que, dans l'exemple ci-dessus, les chiffres passent à 35 participants pour invoquer Hastur et 18 en moyenne pour une de ses larves. La présence d'une larve invoquée contribue pour 50 points de POU en faveur de l'invocation suivante, pour Hastur ou pour une autre larve.
Une fois libéré, Hastur n'a pas besoin de retourner dans les cieux au lever du soleil et peut demeurer actif à l'année. Les sorts reliés à Hastur peuvent alors être lancés de jour comme de nuit dans la région consacrée, qui peut être de n'importe quelle taille.

homme. Il lui a donné un crayon. C'est tout ce que M. Roby a demandé. Il dit que de petites faveurs sont couramment accordées par les infirmiers (c'est vrai). Il a arrêté lorsque le docteur Highsmith s'en est aperçu. Il dit qu'il ne veut pas perdre sa place.

***Conseil au gardien :** Ce ne sont que des mensonges, mais « Evans » est suffisamment intelligent pour savoir qu'avouer un petit crime permet d'en cacher un plus important et il sait mentir à la perfection.*

Le secret de l'asile

Le 27 novembre 1927, six semaines après son embauche à St. Agnes, Edwards a eu une crise de manie homicide. En prenant deux couteaux à la cuisine, il a attaqué un infirmier Cuthbert Yates, alors qu'il s'occupait de Lucius Harriwell, un patient. En une terrible symétrie, Edwards s'est donné les mêmes coups de couteaux qu'à Yates, encore et encore, jusqu'à ce que celui-ci en meure. Edwards a guéri ses blessures en quelques minutes. Harriwell, horrifié, a assisté à toute la scène, mais a pu y survivre.
Bien que cela fasse bientôt un an, le personnel de l'asile est encore sous le choc de ce meurtre inexpliqué. Toute conversation avec le personnel finira rapidement par déboucher sur le sujet. Les employés sont toujours prêts à décrire les murs et le sol couverts de sang.
Les investigateurs devront réussir un test de *Persuasion* pour convaincre le docteur Highsmith de leur accorder la permission de parler à Harriwell et il insistera pour que les détails de leur conversation demeurent confidentiels. Il craint que ce meurtre soit rendu public. Bien entendu, la police a été appelée, mais comme Yates n'avait pas de famille, le cas n'a pas attiré l'attention.

Une entrevue avec Lucius Harriwell

Harriwell occupe la cellule voisine de celle de Roby. Bien qu'Harriwell porte une camisole de force, Price accompagne les investigateurs dans la cellule. Harriwell est difficile à comprendre : il se montre parfois rusé et arrogant et laisse croire qu'il sait bien plus de choses que ce qu'il est prêt à admettre. À d'autres moments, il est faible et terrorisé au point d'en pleurer.

***Conseil au gardien :** Comme ses caractéristiques le montrent, Harriwell répond très mal aux questions. Demandez un test de Psychologie après ses premières divagations pour le réaliser.*

Harriwell décrit ce qu'il a vu avec une multitude de détails sanglants. Le meurtre de Yates a été accompli par le « diable » rouge de sang, dont les propres blessures béantes auraient affaibli et tué n'importe quel homme. Ses mains étaient des épées et il se coupait en même temps que l'autre homme : une, deux, une, deux (Harriwell balance son corps d'un côté et de l'autre) mais l'autre homme est tombé. Il a ri tout le temps et a fait d'autres choses (il ne s'étend pas sur les stimulations sexuelles auxquelles « Evans » s'est livré). Il ne peut pas identifier « Evans ». Il était bien trop effrayé par ce qu'il a vu. Il a été inutile de le menacer d'être le prochain s'il devait parler. Pour compliquer encore les choses, Harriwell a entendu Alexander parler de Carcosa, de Kaiwan, du Roi en Jaune, d'Hastur, d'Hali et ainsi de suite. S'il est interrogé là-dessus, il peut répéter beaucoup de choses, mais il n'en sait pas plus. Si Roby est mentionné, Harriwell dira qu'il est le « professeur » de Roby.
Si les investigateurs le cherchent vraiment, un test de *Trouver Objet Caché* permet de localiser le même trou que dans la cellule de Roby, qui permet à Harriwell d'espionner son voisin.
Un test de *Psychologie* permet d'apprendre qu'Harriwell ne comprend pas s'il dit la vérité ou s'il ment.

Lucius Harriwell

Apparence et attitude

Harriwell a un visage épais et un corps puissant, mais gras. Il est presque chauve et ce qui lui reste de cheveux est coupé court et blanc. Bien qu'il soit toujours souriant, c'est plus un rictus craintif que la joie qui anime son visage. Harriwell ne parle que lorsqu'il le veut bien. Il se montre tour à tour rusé et hésitant. Toutes les questions le mettent dans une rage folle. Un test réussi de *Psychologie* suivi d'un rapide examen permet de savoir qu'il n'est certainement pas le meurtrier : il n'en a pas le courage.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Harriwell a subi un violent traumatisme crânien lors d'un accident de voiture (ou était-ce pendant la guerre ?) voilà plusieurs années. Il a assisté au meurtre de Cuthbert Yates par Edwards qui s'est produit dans sa cellule. Bien que cela semble impossible, le personnel agit comme s'il était le meurtrier et il porte une camisole de force en tout temps.

Intrigue

Il occupe la cellule contiguë à celle d'Alexander Roby. « Evans » a tué Cuthbert Yates (et tuera bientôt Frederick Long) dans la cellule d'Harriwell. Il décrit les meurtres, mais pense qu'ils sont l'œuvre du diable. Lorsqu'Edwards emmène Roby, il confronte Harriwell et lui donne un détail de son plan.

La police d'Hereford

La police parlera du meurtre à toute personne qui réussit un test de *Crédit* et qui prouve qu'elle travaille pour l'asile, la lettre du docteur Highsmith suffit.
Un second meurtre a pu avoir lieu au moment où les investigateurs parlent à la police. La description du meurtre de Cuthbert Yates est la suivante :
Le commissaire Wallace Rees indique que la scène de meurtre contenait suffisamment de sang pour deux cadavres et qu'il y avait deux types sanguins différents. Deux couteaux de cuisine ont été trouvés dans la cellule et un

Delia ?

Être enfermé ici n'est pas pratique. Cela signifie que je ne peux finir mon travail et que je ne pourrai pas aller où je le voudrais. Vous savez, peu d'écrivains ont la possibilité d'écrire en toute honnêteté. La vérité est utilisée pour divertir uniquement et c'est un concept étrange. Cela ne permet que d'effleurer ce qui importe. Un tel écrivain est comme l'homme dont la seule préoccupation est de cacher son ignorance une interprétation volontairement erronée, un esprit, des yeux, une bouche fermée et des poings serrés. Il ne suffit pas d'en avoir la capacité. Il faut avoir le courage de l'utiliser, faire de son intelligence un phare dans les ténèbres, tel un homme sain dans un monde fou
Avez-vous vu le Masque pâle ? Avez-vous été sur les berges du lac voir la beauté et la brillance des lieux ? Edwards a dit de ne travailler qu'avec lui. Êtes-vous avec Quarrie ? Pourquoi ne sont-ils pas là ? Est-ce cette année, celle qui revient tous les cinq mille ans ? Quarrie a-t-il invoqué le Roi en Jaune ? Est-il déjà parmi nous ?

Avez-vous vu le Signe Jaune ?

Ce qu'Edwards et moi faisons ne cause de tort à personne. Mais je m'inquiète pour Malcolm Quarrie suite aux discussions que nous avons eues. Je pense que Quarrie a raison, malgré ce qu'Edwards peut en penser. Le Roi en Jaune se fait appeler l'Acolyte en Blanc. Je ne pense pas qu'il reste à l'écart. Voilà donc un message que j'aimerais que vous lui transmettiez lorsqu'il constatera que le Roi ne lui offre pas ce qu'il espère. Pour diriger les attentions du Roi ailleurs que sur Terre et pour revenir à la Ville onirique, il doit penser à la chanson de Cassilda :

D'une mort charbonneuse, les étoiles s'emballent
et disparaissent, sentant le souffle ancestral
de celui qui pille
la Grande Carcosa.
Là où la Reine rencontre le Prophète, il disparaît
quand des soleils jumeaux ne subsistent que les derniers rais,
il échappe à la tombe
de Carcosa à jamais perdue.

Patient : ..A. Roby..........
Médecin : ..A. Trollope......
Signature : ....
Date : ....

Document *Les Oripeaux du Roi #6*



Lucius Harriwell

49 ans, aliéné anglais

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 0

Compétences

Écouter 65 %
Trouver Objet Caché 75 %

Langues

Anglais 40 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 45 %, dommages 1D3 + 1D4
Corps à corps :
- arts martiaux 60 %, dommages spéciaux
- bagarre 61 %, dommages 1D3 + 1D

uniforme d'infirmier trempé de sang et lacéré a été trouvé à la buanderie. Harriwell était couvert de sang, mais pas du sien. La porte de sa cellule était ouverte. Tout le personnel de l'asile a été examiné et aucun n'était blessé. Il ne semble pas y avoir de motif à l'assassinat de Yates. Rees dit qu'il pense qu'Harriwell est responsable et que la seconde victime a quitté la scène du crime.

Rees a bien du mal à justifier sa théorie et n'y croit pas vraiment lui-même. Les enquêteurs du commissariat sont également sceptiques mais demeurent confondus face aux preuves et à l'absence de toute autre théorie.

Enquêter sur un nouveau meurtre

Peu après la visite des investigateurs à l'asile, Edwards tue un autre homme, l'aide-soignant Frederick Long. Après ce nouveau meurtre, le docteur Highsmith répugne à donner à nouveau accès à l'asile à quiconque avant l'audience. Toujours désireux de faire libérer Roby, il craint que toute nouvelle sur les meurtres puisse lui nuire. Il faudra un test réussi de *Persuasion* pour que les investigateurs puissent à nouveau entrer à l'asile.

Mais il faut espérer que les investigateurs seront impliqués. Les meurtres donnent naissance à de nouvelles inconnues. Roby a-t-il besoin de protection ? Pourrait-il être responsable des meurtres ? Est-ce que ce sont des redites des meurtres de son père et de sa sœur ? Tant que les investigateurs sont à l'asile, Edwards trouve leur présence suffisamment inquiétante pour utiliser sa *Vision onirique* chaque nuit.

Ceci dit, les meurtres récents demeureront certainement non résolus. Ni la police ni les investigateurs n'ont de piste menant à Evans : le fait qu'il guérisse immédiatement permet que les scènes de crime soient dénuées de sens. Toutefois, s'il était identifié, faites-le se soumettre à son arrestation. Il ne dira rien, ni à la police, ni aux investigateurs. Ses sorts et compétences font en sorte qu'il est très difficile de le garder dans une cellule conventionnelle.

Les actions d'Edwards cette nuit-là

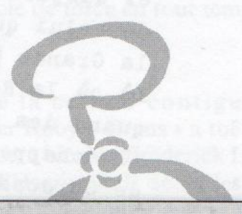
Edwards garde jalousement Roby. Depuis chez lui ce soir-là, Edwards utilise *Envoyer des rêves* sur l'un des investigateurs qu'il a vu à l'asile. Il choisit l'homme ayant l'APP la plus élevée. Il lui envoie une vision d'Hastur, de ce qu'il a vu lors de l'invocation. Pour en savoir plus sur la vision, consultez le document *Les Oripeaux du Roi #7* ci-dessous.

Le joueur de l'investigateur qui fait ce rêve doit effectuer un test de *Santé Mentale* avec une pénalité élevée de 1/1D10 points. Si cela provoque une folie passagère, le personnage garde le regard fixe et tremble pendant quinze minutes, incapable de quitter son lit. L'odeur mentionnée est si forte et écœurante qu'il se sent physiquement malade.

Edwards utilise *Envoyer des rêves* les nuits suivantes. C'est efficace tant que l'investigateur ciblé se trouve à moins de trente kilomètres de lui. Le rêve peut changer pour inclure d'autres visions de ce qu'Edwards a vu lui-même. Peut-être un byakhee qui démembre une victime, une goule qui rampe au sol avec ses membres morts et regardant avec ses yeux tout aussi morts, peut-être verra-t-il aussi un homme qui se donne des coups de couteaux…

À la première occasion, Edwards approche Price pour en apprendre plus. Il veut savoir qui étaient les visiteurs et ce qu'ils veulent. Il est furieux que d'autres personnes se mêlent de ses affaires. Il ne s'arrête pas aux rêves. Ce soir-là, il parle avec l'adorateur qui travaille avec lui, Michael Coombs. Il dit à Coombs d'aller à Londres et de suivre l'investigateur qu'Highsmith a contacté. Il donne l'adresse à Coombs et lui ordonne de lui rapporter tous les faits et gestes des investigateurs. Coombs a la permission de recourir aux menaces si nécessaire, mais de ne les tuer sous aucun prétexte.

C'est sa colère qui fait resurgir ses tendances homicides. Dans quelques jours, il assassinera Frederick Long.



Une vision onirique

Vous marchez dans une rue passante d'une ville. Il fait nuit. Vous êtes pressé, mais il y a de nombreux autres piétons qui vous empêchent de vous hâter. En plus, malgré votre hâte, vous vous arrêtez tous les vingt pas environ pour vérifier que vous avez votre clé. C'est une grande clé, vieille et rouillée attachée à une très longue ficelle que vous sortez d'une poche intérieure de votre veste avant de l'y remettre. Une fois, vous la mettez à votre bras, comme un sac en bandoulière mais vous décidez qu'elle est plus en sécurité dans votre poche et vous l'y remettez. Puis, alors que vous la sortez une fois de plus, au lieu de la clé vous voyez une petite figure humanoïde, comme un fétiche qui serait posé dans votre main. C'est grotesque. Puis vous sentez une odeur douceâtre et fétide dans l'air, comme celle d'un fruit pourrissant.

Vous levez les yeux, intrigué, et la ville a disparu. Elle a été remplacée par un paysage plat parsemé de petites buttes et de quelques arbres rachitiques. Vous n'êtes pas seul. Vous ressentez une certaine pression, comme si un orage approchait. Le vent charrie l'odeur de l'eau toute proche. Il fait encore nuit, mais vous apercevez neuf autres formes, des monolithes païens, autour de vous. L'odeur de l'air change, puis le sol se remodèle sous vos pieds et votre cœur semble trop gros pour votre poitrine. Quelque chose approche. Vous entendez des cris brefs et les personnes qui vous entouraient disparaissent l'une après l'autre. Vous êtes seul et regardez autour de vous pour trouver la chose. Vous la sentez au moment juste avant qu'elle ne vous attrape et vous soulève pour vous observer. Vous ne pouvez vous empêcher de la regarder dans les yeux…

… Vous vous réveillez dans votre lit. Vous êtes assis et votre cœur bat la chamade. Vous vous souvenez de ce cauchemar dans les moindres détails et l'odeur rance des fruits est encore présente dans la pièce.

Document *Les Oripeaux du Roi #7*

Chapitre 2

Une ballade dans le parc

Où les investigateurs découvrent un culte complexe

En quelques mots…

Le docteur Lionel Trollope partage des informations concernant son ancien patient, Alexander Roby, et le meurtre de la famille d'Alexander. Deux jours plus tard, il est assassiné par Michael Coombs sur l'ordre de Montague Edwards. Le sifflet de Coombs peut être récupéré auprès du vendeur de journaux qui a vu l'attaque. La description de l'assassin correspond à celle de l'homme qui s'est renseigné sur les investigateurs. Plus tard, Coombs attaque directement l'un d'eux.

Une lettre arrive, écrite par le docteur Trollope, écrite juste avant sa mort. Elle leur fait part de ses craintes au sujet d'Alexander et leur raconte une expérience qui l'a choqué. Il indique les noms de Lawrence Bacon et de Delia Morrison comme personnes connaissant Alexander et de Vincent Tuck, un détective privé engagé par Grahame, le frère d'Alexander. Il mentionne également le livre d'Alexander *Der Wanderer durch den See*, qui peut-être acheté ou emprunté. Le livre en apprendra plus aux investigateurs quant à la folie latente d'Alexander.

Delia mentionne l'implication d'Alexander au sein d'un groupe d'occultistes et d'un rituel au Suffolk. L'histoire racontée par Vincent Tuck sur Bacon peut donner une piste aux investigateurs et lui, tout comme Delia, mentionne les noms d'Edwards et de Malcolm Quarrie, mais y ajoute d'autres détails. Les manières brusques de Grahame Roby pourraient être perçues, à tort, comme une tentative de camoufler sa part de responsabilités. Des informations sur le meurtre des Roby peuvent être glanées en parlant à la police et aux domestiques d'Herbert Roby. Edwards et Malcolm Quarrie ne peuvent pas être retrouvés à ce stade.

Résumé de l'épisode précédent

Au sein de l'Asile de St Agnès, les investigateurs ont découvert la possible existence d'un culte voué à Hastur, ainsi que l'étrange Alexander Roby, qui semble être en « connexion directe » avec Carcosa. En interrogeant Alexander, ils ont éveillé la méfiance de Montague Edwards (qui travaille à l'asile sous la fausse identité de Mark Evans). Ce dernier à charger un de ses fidèles, Michael Coombs, de les surveiller de près.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir le passé de Roby**
  Ce chapitre permet aux investigateurs d'en découvrir d'avantage sur Alexander et son passé, ainsi que les connexions avec le culte dédié à Hastur, notamment l'existence d'Edwards et de Malcom Quarrie, deux membres principaux du culte.

- **La menace de Coombs**
  Michael Coombs, sur les ordres de Montague Edwards, surveille les agissements des investigateurs. Il représente une réelle menace, mais pour l'heure il n'a pas ordre de les tuer. Il se chargera néanmoins du docteur Trollope.

Ambiance

Ce chapitre est très orienté investigation et interactions sociales, le tout dans un Londres totalement glacial. L'hiver 1928 étant l'un des plus froid qu'ait connu Londres ! C'est aussi dans ce chapitre que les investigateurs découvrent qu'ils sont potentiellement en danger face au culte qui commence à se dessiner derrière la folie d'Alexander Roby. Ici se mêlent histoires de famille, adorateurs et assassinat. La police s'invite brièvement dans l'intrigue en raison du meurtre du docteur Trollope, mais ne devrait pas entraver outre mesure les agissements des investigateurs.

A l'affiche

Michael Coombs

Adorateur totalement dévoué à Edwards, il est violent et dangereux. Il a pour mission de surveiller les agissements des investigateurs et d'éliminer le docteur Trollope.

Le docteur Trollope

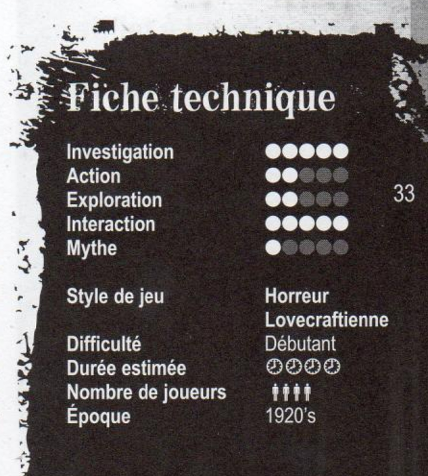
Médecin de famille des Roby, il pourra être consulté par les investigateurs, sur les recommandations du docteur Highsmith, en ce qui concerne la possible libération d'Alexander. Il sera assassiné par Coombs, mais aura néanmoins pu faire parvenir une lettre essentielle aux investigateurs.

Vincent Tuck

Tuck est un enquêteur privé engagé auparavant (en 1925) par Grahame Roby, le frère d'Alexander, pour suivre ce dernier. Il pense que les « associés » d'Alexander sont Edwards, Malcom Quarrie et Lawrence Bacon. Il a aussi découvert une victime de Bacon et pourra relater cette nuit en détail.

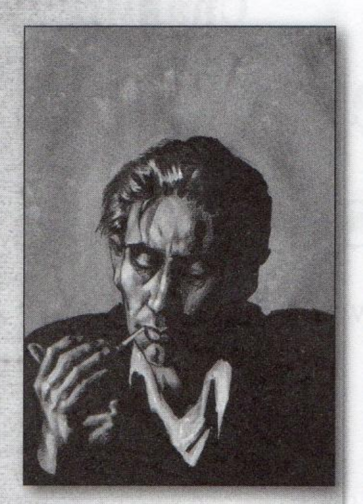
Delia Morrison

Ancienne fiancée d'Alexander, elle sait qu'Edwards dirige le culte auquel appartenait Alexander, Lawrence Bacon et Malcom Quarrie. Elle sait également qu'un événement important devait se dérouler à Clare Melford.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Époque	1920's



Michael Coombs

36 ans, adorateur vicieux et criminel anglais

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences

Baratin	35 %
Comptabilité	22 %
Conduite	24 %
Discrétion	52 %
Métier : serrurerie	47 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Négociation	36 %
Persuasion	37 %
Sciences occultes	15 %
Se cacher	49 %
Trouver Objet Caché	59 %

Langues

Allemand	05 %
Anglais	50 %

Attaques
Armes blanches : armes de mêlée 69 %, dommages 1D4 + Impact
Corps à corps :
- arts martiaux 57 %, dommages spéciaux
- bagarre 60 %, dommages 1D3 + 1D4

Les mauvaises actions valent mieux qu'une bienveillance passive.
William Blake, *Annotations to Lavater*

L'hiver 1928 a été particulièrement rude à Londres et en Grande-Bretagne. Au début novembre, les températures nocturnes frisent le point de congélation et les chutes de neige sont parfois remplacées par des pluies verglaçantes. Alors que décembre, puis janvier se passent, les lacs, mares et rivières gèlent, de même que les conduites d'eau, les livraisons de nourriture, de charbon et de bois sont affectées, les routes de campagne deviennent impraticables, les trains et omnibus ne circulent presque plus et une épidémie de grippe oblige les médecins à faire de nombreuses heures supplémentaires en plus de remplir les hôpitaux à pleine capacité. Pour les piétons, les trottoirs et escaliers sont dangereux.
Gardiens, jouez de ces facteurs pour exagérer les difficultés et l'isolement, particulièrement lorsque les investigateurs abandonnent le confort relatif de Londres.

Michael Coombs

Coombs arrive à Londres le jour suivant le retour des investigateurs de l'asile. Il s'installe chez Wilfred Gresty, un autre adorateur, dans l'est de Londres. Après plusieurs pintes de bière au pub préféré de Gresty, *The Plough*, il lui raconte tout ce qui s'est passé à l'asile et ce qu'il sait des investigateurs. Gresty sait que le culte a quelqu'un à l'intérieur de l'asile, mais ne sait pas qu'il s'agit d'Edwards. Le jour suivant, Coombs se rend à l'adresse qui lui a été donnée, celle de l'investigateur contacté par le docteur Highsmith. Là, en se faisant passer pour un chauffeur de taxi, il parle au voisin afin de vérifier ses informations. Le voisin racontera innocemment à l'investigateur qu'un chauffeur de taxi s'est renseigné sur lui, mais si on lui pose la question, il ne pourra décrire Coombs que comme un « grand gentilhomme aux cheveux noirs qui manque un peu de manières ». Au cours des jours suivants, Coombs en découvre plus sur les autres investigateurs, les suit jusque chez eux et se livre à la même routine.

Apparence et attitude

Coombs est grand (1m92) et mince avec un visage en lame de couteau et des longs cheveux noirs graisseux. Il s'habille de costumes bon marché, sans cravate et porte un long manteau noir et défraîchi. Il fume sans cesse des cigarettes qu'il roule lui-même. Il a des manières obséquieuses qui démontrent rapidement qu'il se moque. Il ne respecte pas grand monde. Il est rapide et attentif. Il sombre dans la violence gratuite une fois saoul, mais aime la violence même à jeun et n'hésite jamais à y recourir.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Coombs est un voleur qui connaissait l'un des clients de Lawrence Bacon recruté par Edwards pour son culte. Totalement dévoué à Edwards, il suit les ordres qui lui sont donnés, respectueux de la loi ou non. C'est un homme vicieux. Il vit dans un pub/hôtel proche de chez Edwards dans la ville marchande de Leominster et, à Londres, il occupe une chambre chez Wilfred Gresty, qui est celui qui se rapproche le plus d'un ami à ses yeux. Coombs était présent lors de l'invocation de Clare Melford.

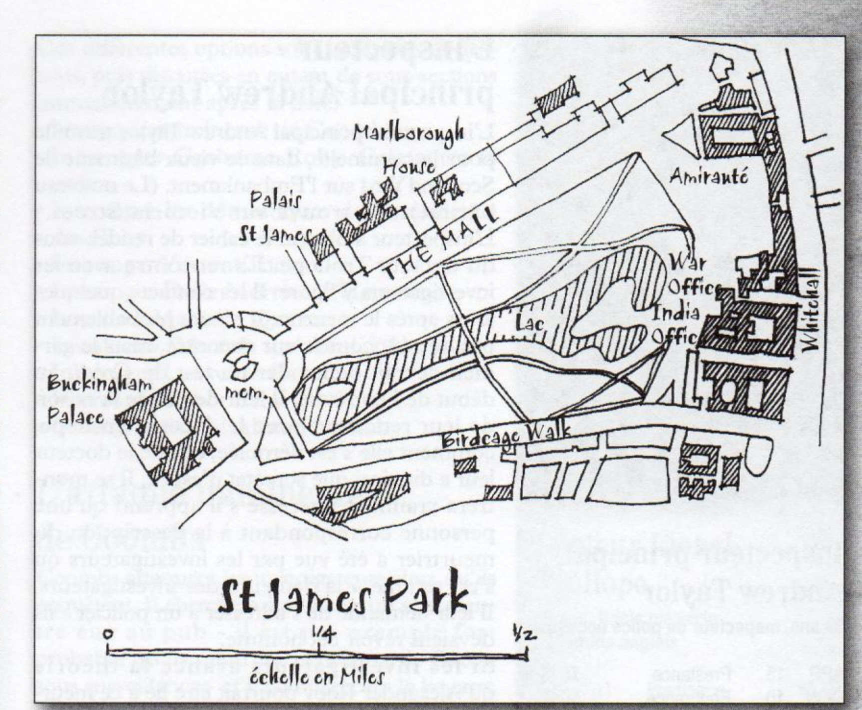
Intrigue

Coombs reste à l'arrière-plan durant l'enquête. Il assassine le docteur Lionel Trollope à la demande d'Edwards puis menace l'un des investigateurs. Il devrait être à Carcosa lors de l'invocation et tentera de tuer les investigateurs à ce moment.

Chez le docteur Trollope

Les investigateurs peuvent demander à rencontrer le docteur Trollope chez lui, à Long Acre, non loin de son bureau de Bedford Place à Bloomsbury. Coombs suit les investigateurs jusque-là. S'ils sont déjà inquiets et mentionnent qu'ils prennent garde à ne pas être suivis, permettez-leur un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* pour savoir s'ils voient Coombs au moment de leur arrivée. Il disparaît de leur champ de vision. Ils ne peuvent pas être certains d'avoir été suivis.
Le docteur Trollope est un vieux garçon. Sa femme de ménage, Mme Enid Hughes, ouvre la porte. Les investigateurs sont conduits dans un grand salon, haut de plafond et confortable, meublé de canapés bleus et d'un moelleux tapis persan vert. Plusieurs objets d'arts sont exposés : une défense en ivoire sculptée illustrant la colonisation du continent africain en une suite circulaire de silhouettes, un ours polaire en bronze reposant sur de la glace en cristal, des personnages en porcelaine jouant au billard, et une peinture de Stubbs représentant un épagneul. Toute compétence de *Culture artistique (peinture)* de 10 % ou plus permet de l'identifier.
Le docteur les rejoint bientôt. Il semble très pâle et fatigué. Si quelqu'un lui en fait la remarque, il s'en excuse et affirme qu'il travaille trop. Mme Hughes s'affaire dans le salon et propose du thé à chacun. Jusqu'à ce qu'elle les laisse, il restreint la conversation à un simple échange de politesses.
Trollope parlera plus facilement à un investigateur de son âge ou ayant un métier semblable au sien. Il doit également avoir l'assurance que les informations qu'il donnera demeureront confidentielles, hormis pour être prises en compte par le docteur Highsmith en ce qui concerne la possible libération d'Alexander Roby. Si cette assurance lui est donnée, il commence à parler, le visage sérieux.
Il a été appelé par un domestique la nuit où le père et la sœur d'Alexander ont été tués. Les corps se trouvaient dans le salon. Le corps d'Herbert Roby avait été entièrement vidé de son sang, apparemment par une profonde blessure à la poitrine. Georgina Roby avait été attaquée par une arme tranchante, peut-être une hache maniée par quelqu'un de très

fort ou sous le coup d'une violente émotion. Alexander était à la maison le soir des meurtres. Lorsque le docteur Trollope est monté le voir, il a déclaré avoir tué son père et sa sœur. Il n'a pas voulu s'expliquer et était fou de chagrin. Le sort de sa sœur semblait l'atteindre plus particulièrement. Le docteur Trollope dit qu'il ne voyait pas Alexander comme l'auteur de ces meurtres, à la fois parce qu'il le connaissait et à cause des meurtres en eux-mêmes. Aucune preuve physique ne permettait de relier Alexander à des crimes aussi sanglants. Alexander n'a pas été retenu longtemps par la police mais cela l'a totalement brisé. Peu après, le docteur Trollope a accepté de le faire interner à St. Agnes.
Ses deux visites à l'asile lui ont laissé l'impression qu'Alexander n'était pas prêt à en sortir. Alexander est encore ravagé par le décès de son père et de sa sœur. Le docteur Trollope ajoute qu'il souscrit à l'idée que les asiles sont des lieux où il faut enfermer les fous pour protéger le reste de la société et que ceux qui ont été admis ne peuvent être guéris.



Après cela, il met un terme à l'entrevue et demande leur carte aux investigateurs s'ils ne l'ont pas encore donnée, au cas où il aurait besoin de les contacter. Un test de *Psychologie* réussi indique que le docteur Trollope est préoccupé et qu'il ne pourra bientôt plus s'en sortir, quels que soient ses problèmes. Les investigateurs sont reconduits à la porte.
Trollope pourrait être tenté d'en dire plus, mais une réticence innée l'empêche de parler devant les investigateurs. Il sait que le cas d'Alexander est plus complexe qu'il n'y paraît. Une fois les investigateurs partis, il s'assied et cherche à savoir ce qu'il doit faire avant de retourner à son bureau, prendre une feuille et un stylo.

Coombs et l'assassinat du docteur Trollope

Coombs a suivi les investigateurs jusque chez le docteur Trollope. Il informe Edwards des nouveaux développements par courrier. Edwards sait qui est Trollope et cette nouvelle l'inquiète suffisamment pour qu'il ordonne l'assassinat de Trollope. Le meurtre a lieu deux jours plus tard.
Le docteur Trollope fait sa promenade nocturne habituelle à St. James Park. Il ne change jamais son habitude et prend Horse Ride qui se trouve entre The Mall et Birdcage Walk puis il traverse le petit lac en empruntant le pont ornemental. Coombs attend Trollope près du pont. Sans avertissement, il l'accoste, le poignarde en plein cœur et le laisse mort.
Un vendeur de journaux âgé de 12 ans, Tommy Wilson, est le premier sur les lieux. Il raconte ce qu'il a vu à la police : un grand homme s'enfuyait et un gros homme observait sous le pont. Le grand homme, c'est Coombs. Le gros homme est une fausse piste, un simple passant anonyme. Ce que Tommy ne dit pas, c'est qu'il a pris le sifflet en os que Coombs portait autour du cou. Lors de la brève bagarre, le docteur Trollope, mourant, a tiré sur le lacet où le sifflet était attaché.
Pour avoir un exemple d'article de journal rapportant le crime, consultez le document *Les Oripeaux du Roi #8* ci-contre. Le journal paraît le jour suivant. Les gardiens peuvent avoir besoin d'en changer la date.
En lisant l'article, les investigateurs pourront deviner à la mention du lacet que le vendeur de journaux a trouvé quelque chose. Tommy Wilson se trouve dans le parc chaque nuit. Si les investigateurs l'interrogent et lui donnent un pot-de-vin, il se sépare du sifflet à byakhee. L'investigateur qui prend le sifflet gagne deux points de SAN. Les autres gagnent un point de SAN chacun.

**UN HOMME POIGNARDÉ
À ST. JAMES PARK
DEUX HOMMES RECHERCHÉS**

Un gentilhomme a été attaqué et tué à St. James Park la nuit dernière peu après dix-huit heures. Il s'agit du docteur Lionel F. Trollope, demeurant au 126, Long Acre WC2.
Un jeune camelot a vu l'attaque se produire. L'attaquant, un grand homme portant un long pardessus noir, est parti vers The Mall où il aurait pu rejoindre un autre homme, petit et corpulent, avant de s'enfuir vers Waterloo Place. Un lacet de cuir brun a été trouvé dans la main du défunt et la police pense qu'il aurait pu le prendre à son agresseur durant leur bagarre. Le vol semble avoir été le motif de l'attaque.
Le docteur Trollope dirigeait un cabinet médical réputé au 31-32 Bedford Place à Bloomsbury WC1. Il avait soixante ans, des cheveux et une moustache gris et il portait une veste trois-quarts sombre à chevrons, un chapeau noir, des gants blancs et une canne. La police souhaiterait parler à toute personne s'étant trouvée à St. James Park ou aux alentours, vers six heures, et qui pourrait avoir vu le docteur Trollope ou une personne pouvant correspondre à la description ci-dessus. Tout témoin devrait contacter l'inspecteur principal Taylor de Scotland Yard.

Daily Express, 4 novembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #8* : Article relatant le meurtre du docteur Trollope

Le sifflet à byakhee

En gage d'identité et de loyauté, Edwards donne à chaque adorateur un sifflet en os en forme de byakhee. Sculpté dans le sternum d'un étalon céleste, le sifflet est d'un noir d'encre, léger mais étonnamment robuste et ne reflète absolument pas la lumière. Chaque sifflet a été sculpté individuellement d'une forme abstraite de l'une de ces créatures, parfois il en représente simplement la tête, parfois la créature complète qui saute un obstacle. Le matériau qui le compose demeure non identifiable, même soumis à des tests. Un test de *Sciences formelles : chimie* indique que c'est une matière inconnue.



Inspecteur principal Andrew Taylor

39 ans, inspecteur de police écossais

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme : saut	65 %
Baratin	45 %
Conduite	50 %
Crédit	40 %
Discrétion	50 %
Droit	35 %
Écouter	55 %
Métier : mécanique	47 %
Négociation	25 %
Persuasion	35 %
Pister	35 %
Psychologie	25 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	70 %

Attaques

Armes à feu : armes de poing 48 %, dommages 1D10 + 2
Armes blanches : armes de mêlée 50 %, dommages 1D6
Corps à corps :
- arts martiaux 45 %, dommages spéciaux
- bagarre 65 %, dommages 1D3

L'inspecteur principal Andrew Taylor

L'inspecteur principal Andrew Taylor travaille pour la criminelle, dans le vieux bâtiment de Scotland Yard sur l'Embankment. (Le nouveau bâtiment se trouve sur Victoria Street.) L'inspecteur a obtenu le cahier de rendez-vous du docteur Trollope. La rencontre avec les investigateurs y figure. Il les contacte quelques jours après le meurtre. Il n'aura probablement pas de soupçons à leur encontre, mais le gardien devrait demander un test de *Crédit* au début de l'entrevue. Il leur demande la raison de leur rencontre avec le docteur Trollope, comment elle s'est déroulée, ce que le docteur leur a dit ainsi que son état d'esprit. Il se montrera vraiment intéressé s'il apprend qu'une personne correspondant à la description du meurtrier a été vue par les investigateurs ou s'est rendue à la demeure des investigateurs. Il leur demande de s'adresser à un policier s'ils devaient revoir cet homme.

Si les investigateurs avance la théorie qu'Alexander Roby pourrait être lié à ce meurtre ainsi qu'à ceux d'Herbert et de Georgina Roby, il écoute poliment et prend des notes. Cependant, il ne prêtera pas foi à ces suppositions. Il n'y a pas assez de preuve pour soutenir cette théorie à ce stade de l'enquête. Taylor pensera que ce sont des liens ténus, dans le meilleur des cas.

Apparence et attitude

Taylor est un bel homme, rasé de près et mesurant environ 1m80. Il s'habille bien, mais pas de vêtements coûteux et se tient très droit. Il est courtois – utilise « monsieur » ou « madame » à outrance – et parle d'une voix douce à l'accent écossais marqué. Il dit toujours ce qu'il pense.

Connaissance

L'inspecteur principal Taylor travaille à la criminelle à Scotland Yard, sur l'Embankment.

Connaissances spécifiques

Il a été distingué pour son service durant la Grande Guerre alors qu'il était officier de l'armée écossaise.

Intrigue

Il est chargé de l'enquête sur le meurtre de Trollope. Il interroge les investigateurs deux ou trois jours après le meurtre s'ils ne se sont présentés par eux-mêmes.

La lettre posthume du docteur Trollope

Le docteur Trollope a donné cette lettre à Mme Hughes avant de sortir pour sa dernière promenade. Vu les remous causés par son assassinat, Mme Hughes a oublié de la poster et les investigateurs ne la reçoivent qu'après leur rencontre avec l'inspecteur Taylor. La date et les formules de politesse pourraient devoir être changées. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #9* page 38.

Cette lettre est un document important. Elle décrit les deux visites que le docteur Trollope a faites à Alexander Roby et de l'incident qui s'est déroulé durant la seconde, où Roby a fait de la magie (bien que le docteur n'y ait pas vu de magie). Elle mentionne aussi les craintes du docteur face aux fréquentations de Roby et le fait qu'il ait parcouru le livre de Roby *Der Wanderer durch den See*.

Quelques notes sur la lettre du docteur Trollope

Lisez soigneusement la lettre du docteur Trollope. Il s'y trouve des éléments importants pour les investigateurs. Ce qui suit ne sont que des clarifications.

- Le timbre de la poste montre que la lettre a été postée trois jours après le décès de Trollope. Il n'y a rien d'étrange à cela. Tel qu'expliqué précédemment, Mme Hughes a simplement oublié de l'envoyer après le meurtre du docteur
- Lors de sa seconde visite à l'asile, Alexander Roby s'est joint à Trollope grâce à Commander la fin de la journée, une incantation que Trollope a effectué sans le savoir. Trollope a commencé à perdre des points de magie puis a vu le résultat du sort
- Grahame Roby a embauché un détective privé, Vincent Tuck, en novembre 1925, pour qu'il suive Alexander et lui fasse savoir ses fréquentations
- Le docteur Trollope mentionne Delia Hartston uniquement parce qu'il sait que Grahame Roby avait des soupçons quant à leur attachement. Delia est maintenant mariée et porte le nom de Morrison

Le docteur Lionel Trollope

Apparence et attitude

Le docteur Trollope a les cheveux gris, une moustache taillée et utilise un monocle pour lire. Il s'habille avec goût, mais de manière sévère. Il est parfaitement poli et accommodant. Lors de la rencontre, il semble fatigué, voire nerveux, et il parle lentement en utilisant ses mains. Le docteur Trollope effectue une promenade quotidienne pour empêcher ses articulations de raidir.

Connaissance

Le docteur Trollope est un médecin généraliste respecté et apte. Son cabinet se trouve au 31-32 Bedford Place à Bloomsbury WC1. Son domicile est au 126, Long Acre, WC2.

Connaissances spécifiques

Il est le médecin de famille des Roby depuis plus de trente ans et connaît donc Alexander et son frère Grahame depuis leur plus tendre enfance. Il était un ami proche d'Herbert Roby, leur père.

Intrigue

Il est approché par les investigateurs au nom du docteur Charles Highsmith afin de leur faire part des réserves de la famille quant à la possible libération d'Alexander Roby. Il est assez direct et considère qu'il s'agit là d'un moyen de libérer son esprit, déjà assez troublé. Sa lettre, qui fait suite à leur rencontre, mentionne les fréquentations peu recommandables d'Alexander et semble prédire son propre destin funeste.

Citations tirées de Der Wanderer durch den See

Mais où, qui ou quoi, est Hali ? En lisant le texte, cela demeure obscur, voire contradictoire, que ce soit à dessein ou par incertitude. Dans ses rêves, les contradictions sont également nombreuses, mais laissent penser qu'Hali est le Lac.
Le lecteur imagine qu'il s'agit de la première course pour dominer la planète et que ce sera la dernière. C'est faux, mais chacun doit tirer ses propres conclusions. C'est une chose qu'il faut comprendre par soi-même et non se faire dire. Il sait que son opinion serait dénigrée ou provoquerait la colère et n'essaie donc pas de persuader. Je partage son opinion en ce sens.

Le livre se termine ainsi :
D'aucuns seraient étonnés par la structure de ce traité, mais il nous appartient de marcher sur Terre jusqu'à Carcosa, tel est l'Acte trois. Ce passage peut être écrit ou non.

Traduction de l'allemand :
Aide-moi, Kaiwan. Moi, le rêveur, cherche une vision de la rouge Aldébaran et de la noire Hali. J'ai fait le Signe.
Puis, immédiatement après, en anglais :
Et en cherchant la vision, il fit le Signe Jaune devant lui avec le poing alors que moi, debout face à lui, je pouvais suffisamment le voir pour Commander la fin de la journée.

Document *Les Oripeaux du Roi #10*

Les possibilités d'enquête

Nous sommes au début novembre 1928. Les investigateurs en sont encore à l'étape du recoupement des faits initiaux. Ils ont plusieurs solutions viables qui s'offrent à eux.

Ces différentes options sont indiquées ci-dessous, puis discutées en autant de sous-sections immédiatement après la liste.

- L'attaque imminente de Coombs
- Interroger Grahame Roby. Contacter la police
- Interroger les domestiques de la résidence des Roby
- Interroger Vincent Tuck
- Interroger Delia Morrison (Hartston)
- Localiser Malcolm Quarrie
- Localiser « Edwards », un ami d'Alexander
- Interroger Lawrence Bacon
- Interroger Talbot Estus
- Obtenir le livre d'Alexander Roby

L'attaque imminente de Coombs

Coombs attaquera les investigateurs alors qu'ils enquêtent. Il cherchera à attaquer un seul d'entre eux au pub - il est par exemple fort probable qu'ils mettront la maison de Bacon sous surveillance - et il commencera la bagarre sous le prétexte oiseux que le personnage a renversé son verre. À la fin de la bagarre, qu'il soit victorieux ou non, il montre discrètement son couteau et dit qu'il sait ce que ses amis et lui préparent et que s'il les voit encore, « ils sont morts ». Un test réussi d'*Intuition* permet de comprendre qu'il correspond à la description de l'assassin de Trollope et de l'homme qui s'est fait passer pour un chauffeur de taxi pour se renseigner sur eux.

Interroger Grahame Roby. Contacter la police

Les investigateurs ont eu l'adresse du docteur Highsmith qui lui a également envoyé une lettre de présentation.



Docteur Lionel Trollope

60 ans, fidèle médecin de famille anglais

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	30

Compétences

Bibliothèque	60 %
Comptabilité	50 %
Crédit	61 %
Médecine	75 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Médecine	80 %
Persuasion	63 %
Psychologie	25 %
Savoir-vivre	42 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	20 %
- Pharmacologie	20 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais	70 %
Français	55 %
Grec	45 %
Latin	40 %

Attaques
Canne 30 %, dommages 1D6

Les informations sur Der Wanderer

Les informations qu'ont les investigateurs

Der Wanderer durch den See écrit en anglais et en allemand par A.R. (Alexander Roby), 1923, Whitehall Press, Londres. C'est un petit livre de 15 x 10 cm et 97 pages numérotées, relié entièrement de tissu blanc, autant pour la couverture que la reliure. La page liminaire indique le titre, les initiales de l'auteur, la date, l'imprimeur ainsi qu'une dédicace à Samuel Taylor Coleridge : « *Réprimer pousse à déborder* ».
Le texte est divisé en deux parties, intitulées Acte un et Acte deux qui décrivent les rêves d'un homme. C'est écrit sous la forme d'une histoire rapportée, mais pourrait probablement être une autobiographie malgré l'absence de pronoms personnels. Il n'y a aucune mention de l'étude d'un cas précis ou d'entrevue avec quelqu'un. Le texte ne semble pas avoir été organisé, ni pour atteindre un objectif littéraire, ni pour être une ressource utile, ni même pour être une fiction, un poème ou un ouvrage scientifique.
Les rêves, racontés en allemand (alors que le reste du texte est en anglais) s'intéressent à un pouvoir qu'un homme explore et commence lentement à comprendre. Le pouvoir était autrefois sur Terre et est intangible : il voit en l'homme et ses accomplissements ce que nous accordons comme crédit aux fourmis et leur fourmilière. Le rêveur appelle généralement ce pouvoir « Le Roi » mais l'appelle à deux reprises « Kaiwan » et une fois « l'Effroyable ». L'auteur approfondit sa connaissance à chaque période de rêve intense, mais ces rêves sont entrecoupés de longues périodes durant lesquels il ne peut rêver. Finalement, il visite une ville, Carcosa, qui lui ouvre les sens. C'est un lieu de beauté et de satisfaction bien qu'elle mette ses sens en doute.
Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #10* dont les citations vous aideront à mieux comprendre le livre de Roby.

Les informations qu'a le gardien

Des copies de ce livre sont en possession de plusieurs adorateurs, de Delia Morrison, de Talbot Estus, de collectionneurs privés et de quelques antiquaires ou bouquinistes. Pour trouver une librairie qui pourrait en avoir une copie, il faut réussir trois tests : *Sciences occultes*, *Bibliothèque* et *Volonté*. Seuls quatre librairies de Londres peuvent en avoir une copie. Connaître un collectionneur privé qui en aurait une copie nécessite de réussir un test de *Sciences occultes*.
Le docteur Trollope en a lu une copie prêtée par Grahame Roby. Elle a été jetée après l'internement d'Alexander, ainsi que tous ses livres et articles.
Le livre contient le sort Commander la fin de la journée. Un test réussi d'Intuition ou de *Mythe de Cthulhu* avec un bonus de + 20 % indique que le texte lui-même contient un autre sort de grand pouvoir mais que Roby ne l'a pas achevé.
Lire *Der Wanderer durch den See* coûte 1/1D6 SAN et ajoute trois points au pourcentage de *Mythe de Cthulhu*. Le livre nécessite environ une semaine de lecture. Sort : Commander la fin de la journée.

Conseil au gardien : *La conclusion du document Les Oripeaux du Roi #10 contient le texte du sort Commander la fin de la journée alors que la description reprend les gestes qu'il faut accomplir pour une invocation efficace.*

126, Long Acre
Londres, W C2

Le 3 novembre 1928

Cher Monsieur,

Je vous écris rapidement suite à notre rencontre. Je vais être très franc et je m'en excuse par avance. Je ne suis pas certain des motivations du docteur Highsmith dans ce dossier mais je pressens votre curiosité dans laquelle j'ai décidé de placer ma confiance. Je me trouve dans le besoin de me libérer de choses que j'ai tues. J'hésite à mettre cela sur papier mais je vais néanmoins m'exécuter. Contrairement aux apparences, je désire aider Alexander. Son père était un de mes bons amis, que je connaissais depuis l'enfance. C'est un jeune homme gentil et décent qui, je pense, a été desservi par certaines circonstances.

Je vais vous parler de ma première visite à Alexander à St Agnes en juin 1927. Le docteur Highsmith m'a dit qu'il ne prenait pas de médication et qu'il était lucide, ce que j'ai constaté de visu malgré quelques périodes de confusion. Néanmoins, sa conversation était étrange. Il ne ressemblait plus au jeune homme que je connaissais. Dans notre discussion, un des rares points qui avait du sens se référait au livre qu'il avait écrit et, dès mon retour à Londres, j'ai entrepris d'en chercher une copie. Vous devez peut-être savoir qu'il y a cinq ou six ans, Alexander a publié un livre intitulé Le passant près du lac. Je ne l'avais jamais ouvert auparavant, je pensais que ce n'était pas une lecture des plus faciles. Mais, bien que le contenu soit bizarre ou intrigant, quelque chose a retenu mon attention. Certains mots ou phrases m'ont rappelé ma discussion avec Alexander à l'asile et j'ai pu constater que ses écrits semblaient être la base de son affliction. Étrangement, des sections du récit étaient en allemand : j'ai transcrit et traduit ces passages.

Ma seconde visite à Alexander se déroula six mois plus tard, juste après Noël. À cette occasion, il était sous sédatif et donc peu communicatif. Anxieux à l'idée que mon voyage ne porte pas ses fruits, j'ai pensé tenter une expérience. J'avais apporté certains papiers avec moi, des transcriptions de son livre, et j'ai commencé à lire à voix haute les passages en allemand dans cette langue. Je ne suis pas sûr de ce que j'attendais, je suppose que je cherchais simplement une quelconque réaction. Je butais sur les phrases, je ne suis pas doué pour les langues, mais pourtant Alexander a réagi. Il

récitait le texte en même temps que moi et, pendant ce temps, je me suis arrêté pour tenter d'engager la conversation avec lui. Ce qui suivit alors est difficile à raconter.

Il continua à parler et je pouvais voir qu'il était particulièrement excité. Alors, je lui ai mis la main sur l'épaule. Au moment où je le touchais, je me suis senti très faible puis je me suis retrouvé étendu sur le sol. J'étais inexplicablement paniqué. Le directeur de l'asile était agenouillé près de moi pour me prêter assistance tandis qu'Alexander était debout à ses côtés. Son visage était tel qu'auparavant et très triste : « Je suis vraiment désolé, docteur. Je ne peux pas changer ce que vous avez vu. » Soudain, je me suis rappelé de quoi il parlait.

Document *Les Oripeaux du Roi* #9 : la lettre posthume du docteur Trollope

Je vais vous dire que je pense qu'Alexander sait comment son père et sa sœur sont morts et que leur décès est le résultat d'évènements impliquant une ou des personnes qui se servent de lui. Il semble qu'Alexander soit plus particulièrement sous l'influence de M. Laurence Bacon. M. Bacon est un antiquaire qui tient boutique sur Liverpool Road à Islington, mais je crois que c'est aussi un occultiste. Cette information m'a été rapportée par le frère d'Alexander, Grahame, qui avait embauché un détective privé de Wapping, un certain Vincent Tuck. Je pense qu'Alexander voudra rejoindre M. Bacon dès qu'il sera libéré. Je dois mentionner que je suis sûr que cette affaire n'a rien à voir avec la relation entre Alexander et Mlle Harston, quoi qu'on ait pu vous dire.

Je sens que j'ai fait ce qu'il fallait en partageant ce que je sais, bien que je doive vous demander d'agir avec discrétion, pour le salut de la famille d'Alexander autant que pour votre sécurité. Je vous incite à lire le livre et à me contacter à votre plus proche convenance. Je vous en dirai plus sur les raisons pour lesquelles je soupçonne M. Bacon, si vous consentez à me rencontrer.

Je dois aussi vous rapporter ce que j'ai vu dans cette petite cellule à l'asile. Tandis qu'Alexander parlait, je n'étais plus dans la cellule. Je marchais dans St. James Park, je venais de franchir le petit pont suspendu au sud du lac et je regardais les bâtiments sur White Hall. Je fais cette promenade presque chaque soir depuis trente ans et tout était exactement tel que cela devait être. Je sais qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. Tous les détails correspondaient. Les colverts s'agitaient sur leur île et j'entendais le camelot vendre ses journaux à la criée. Le soleil se couchait. Je cherchai un penny dans ma poche pour acheter le Standard et j'entendis à ce moment des pas étouffés derrière moi. Je me retournai. Je vis un homme aux traits saillants assez grand et ses yeux croisèrent les miens. « Restez tranquille monsieur » dit-il, puis je sentis une douleur aiguë et je tombais. Il me soutenait tandis que je m'accrochais à lui. Je fermai les yeux et quand je les rouvris, je vis le ciel. Le visage du camelot était au-dessus de moi. J'essayai de dire quelque chose pour le rassurer, sans y arriver. Puis, plus rien. Le Seigneur m'avait rappelé.

J'espère avoir de vos nouvelles bientôt.

Cordialement,

Lionel Trollope.



Grahame Roby

41 ans, banquier anglais accompli et respecté

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	45 %
Comptabilité	55 %
Conduite	40 %
Crédit	90 %
Culture artistique :	
- Apprécier la musique	36 %
- Apprécier la peinture	22 %
Droit	42 %
Négociation	81 %
Persuasion	64 %
Psychologie	60 %
Savoir-vivre	34 %
Sciences de la vie :	
- biologie	24 %
- histoire naturelle	37 %
Sciences formelles : chimie	26 %
Sciences humaines : histoire	47 %

Langues

Allemand	55 %
Anglais	75 %
Français	60 %
Latin	38 %

Attaques

Fusil de chasse cal.12, 40 %, dommages 2D6

Grahame Roby préférera communiquer par lettre avec les investigateurs. S'ils cherchent des informations sur Alexander, Grahame leur conseillera de contacter l'inspecteur John Stephens de Scotland Yard, qui était en charge des meurtres d'Herbert et Georgina Roby en 1927. L'inspecteur Stephens est plutôt réticent. C'est un homme actif et débordé qui n'a pas de temps à perdre avec des enquêteurs amateurs. S'ils ont des preuves tangibles, ils devraient les remettre à un détective de son équipe. (Les caractéristiques de Stephens ne sont pas indiquées car il joue un rôle mineur dans l'enquête.) Lorsqu'ils rencontrent l'inspecteur Stephens, les investigateurs devraient avoir une lettre de référence de Grahame Roby (ou réussir un test de *Baratin* pour faire croire qu'ils en ont une) puis réussir un test de *Crédit* pour obtenir des informations. S'ils y parviennent, le détective se montrera accommodant et leur montrera le dossier d'enquête.

Concernant les meurtres, le détective dit que les deux corps ont été découverts au salon, auquel on accède par une porte qui, bien que non verrouillée, a été arrachée de ses gonds. Le corps d'Herbert Roby montrait une blessure béante au-dessous de la clavicule gauche et était totalement vide de sang. Georgina Roby a été tuée par deux coups tranchants, un premier au torse et un second au cou et à la tête. Un premier coup asséné de gauche à droite et le second de droite à gauche, possiblement avec une grande arme tranchante. Les blessures sur les deux corps révèlent que le meurtrier était très fort. Le médecin légiste pense que deux armes différentes ont été utilisées sur les deux victimes.

La porte vitrée menant à la chambre d'Alexander Roby à l'étage a également été brisée de l'extérieur. Alexander affirme qu'il a été là toute la soirée et qu'il ne peut dire comment la porte a été brisée, mais il s'est déclaré coupable des meurtres. Les autres informations recoupent les informations données par le docteur Trollope ou par les domestiques de la maison Roby.

Les deux sortes de blessure ont été causées respectivement par les dents et les griffes du byakhee.

Grâce à un test de *Baratin*, les investigateurs pourront également obtenir les informations suivantes concernant la situation financière familiale des Roby (une fausse piste). M. Herbert Roby était veuf. Sa femme Margaret était morte d'une épidémie de grippe après la guerre. À la mort d'Herbert, la fortune familiale est revenue à 45 % à Grahame et à 20 % à Alexander, avec 15 % de plus placés en fiducie au nom d'Alexander s'il se mariait. Georgina héritait de 20 %. Après la vente de la maison, le montant total d'argent s'élevait à environ 80 000 £. Si Alexander n'était toujours pas marié à 40 ans, Grahame toucherait l'argent placé en fiducie pour Alexander.

Si les investigateurs disent à Grahame que le docteur Highsmith voudrait libérer Alexander, c'est un véritable choc pour lui - il était certain qu'Alexander serait interné à perpétuité - et il leur accorde une rencontre. Il se montre acerbe. Il partage l'opinion du docteur Trollope qu'Alexander est responsable du décès de leur famille et il se comporte comme si son frère n'existait plus, allant jusqu'à parler de lui au passé. Il insinue de plus, sans aucun fondement, que Delia Hartston savait quelque chose à propos des meurtres. Il dit qu'elle partageait l'intérêt d'Alexander pour les sciences occultes et qu'ils assistaient à des conférences, et dieu seul sait quoi d'autre, ensemble.

Ce serait une erreur que les investigateurs fassent allusion au Mythe de Cthulhu. Grahame veut éviter toute publicité qui nuirait à son nom de famille. De tels discours le laissent froid. Sans un test de *Baratin* réussi et s'ils ne se rétractent pas immédiatement, Grahame se dissocie rapidement de leur cause.

Malgré le fait que les investigateurs n'aiment pas Grahame, il pourrait devenir leur allié s'ils recommandent qu'Alexander demeure interné. S'il le juge nécessaire, il fera en sorte qu'un de ses amis du ministère de la Justice contacte le magistrat en charge de l'audience d'Alexander et recommandera qu'Alexander demeure interné. Il a 75 % de chance de succès.

Grahame Roby

Apparence et attitude

Bel homme, grand, barbu, à l'air sévère et patricien, il ne ressemble pas du tout à son frère Alexander. S'il est rencontré après le travail, il porte invariablement un costume de soirée alors qu'il s'apprête à se rendre à une soirée importante, mais il est toujours impeccablement vêtu. Il est intelligent et sait juger les autres. Il sait beaucoup de choses sur de nombreux sujets. Lorsqu'il s'adresse à des personnes qu'il juge subalternes, il se montre brusque, à la limite de l'impolitesse. Il est également chauvin.

Connaissance

Un test de *Crédit* permet de savoir qu'il est un banquier important au sein de Coutts & Co. au 440 Strand, WC2. La Coutts est la banque de la famille royale depuis plus de deux siècles.

Connaissances spécifiques

Il est marié à Anna et a deux enfants, Clarisse, 8 ans, et Hermione, 5 ans. Il vit dans une large demeure au 17, Hill Street, W1, dans le quartier renommé de Belgravia. C'est lui qui a engagé le détective privé Vincent Tuck afin de suivre Alexander en novembre 1925. Sa relation avec son frère était devenue difficile plusieurs années avant les meurtres et l'admission à perpétuité d'Alexander à l'asile lui permettra de gagner de l'argent. Cette piste financière est une fausse piste, mais il est vrai que Grahame s'intéresse plus à la bonne renommée de sa famille qu'au bien-être de son frère.

Intrigue

Il ne veut pas parler aux investigateurs, à moins d'apprendre qu'Alexander devrait être libéré de l'asile. S'il l'apprend, il tentera d'intervenir lors de l'audience. Plus tard, il confirmera que le corps défiguré trouvé après l'évasion d'Alexander n'est pas celui de son

frère. Grahame Roby a un cercle fourni d'amis influents, particulièrement dans le quartier des affaires.

Interroger les domestiques de la résidence des Roby

Quatre domestiques étaient présents chez les Roby au moment des meurtres.
La maison située au 4, Curzon Street à Mayfair est une belle demeure géorgienne ceinte d'un jardin et d'une muraille. Elle n'appartient plus à la famille Roby et les domestiques qui travaillaient pour Herbert Roby n'y travaillent plus. La cuisinière, Mme Vetch, travaille maintenant pour Grahame Roby au 17, Hill Street à Belgravia. Elle ne parlera pas aux investigateurs tant qu'elle est au travail, mais peut facilement être accostée sur le trajet le matin ou le soir. Elle parlera des événements entourant les meurtres et peut également indiquer aux investigateurs où trouver le majordome, M. Lowell, le valet, M. Dodd, et la femme de ménage M[lle] West, chez leurs nouveaux employeurs. Le gardien peut demander des tests de *Crédit*, de *Persuasion* ou de *Baratin*, selon ce qu'il jugera approprié, mais tous les domestiques, à l'exception de M. Lowell, commèrent de bonne grâce.

- Toutes les portes et fenêtres étaient fermées de l'intérieur, comme d'habitude. M. Herbert Roby était très ferme sur ce point car il craignait les voleurs
- Les domestiques présents étaient le majordome, George Lowell, le valet, Peter Dodd, la cuisinière, Edna Vetch, et la femme de ménage, Louise West. Tous étaient réunis dans une salle du sous-sol lorsqu'ils ont entendu du vacarme au rez-de-chaussée, probablement causé par les meurtres
- Les deux corps ont été découverts au salon qui se trouve près de l'entrée au rez-de-chaussée. Ils étaient horriblement mutilés
- M. Lowell et Mlle West ont tous deux entendus un sifflement aigu provenir de l'intérieur de la maison environ cinq minutes avant le vacarme. Un sifflet a été trouvé dans la chambre de M. Alexander Roby. Lorsqu'un détective a soufflé dedans, M. Lowell et Mlle West ont estimé que c'était le même sifflement qu'ils avaient entendu. M. Roby a dit que le sifflet lui appartenait.

Conseil au gardien : *Alexander sifflait en invoquant le sort Invoquer un byakhee*

- M. Alexander Roby a été emmené par la police, mais il n'est pas coupable des meurtres. Il est parti en cure après cela

Interroger Vincent Tuck

Apparence et attitude

Tuck est un homme massif. Il a des petits yeux et un nez qui semble avoir été cassé à plusieurs reprises. Ses cheveux bruns sont coupés courts et clairsemés au-dessus d'un visage rougeaud. Il est essoufflé après tout effort. Son costume est élimé à force d'avoir été mis et effiloché aux manches et au col. Tuck a un air de dignité triste. Il s'intéresse réellement à la justice. Il n'est pas stupide, sans être vraiment intelligent non plus. Il présume dès le départ que les cas qui lui sont présentés impliquent un divorce ou une promesse non tenue, que le client l'admette ou non.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Il s'est engagé dans la marine royale entre 1902 et 1918. C'est maintenant un détective privé qui travaille seul dans un bureau situé au-dessus d'une papeterie de Wapping, sur les docks. Il ne mène pas grand train, mais est honnête et boucle ses fins de mois. Il est marié et a trois enfants. Il aime l'alcool. En novembre 1925, Grahame Roby l'a engagé pour suivre son frère, Alexander, pendant trois semaines.



Vincent Tuck

45 ans, détective privé anglais

APP	06	Prestance	30 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	30 %
Conduite	46 %
Droit	15 %
Imposture	60 %
Métier : serrurerie	40 %
Négociation	25 %
Orientation	50 %
Persuasion	35 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	70 %

Attaques

Corps à corps :
- Arts martiaux 40 %, dommages spéciaux
- Bagarre 75 %, dommages 1D3 + Impact

Armes blanches : armes de mêlée, dommages 1D3 + 1D6 + Impact

Un nouveau sort

Commander la fin de la journée

Ce sort coûte à celui qui le lance six points de magie et 1D3 points de *Santé Mentale*, plus d'autres points de *Santé Mentale* face aux visions eues lors du sort.
Ce sort puissant est une variante du sort Envoyer des rêves et accorde une image d'un instant spécifique qui se produira dans le futur du lanceur. La vision place le lanceur dans une scène presque réelle : vision, sons, goûts, odeurs, textures sont tous présents. Le lanceur du sort ou sa cible sont pleinement conscients de ce qui se passe, mais ne peuvent pas l'affecter. Ce sont des « participants captifs ». En présentant ce sort, le gardien devrait décrire une scène normale mais modifier subtilement les actions demandées par le personnage.
Le pouvoir réel n'est pas dans la vision du futur accordée à celui qui la voit. C'est plutôt le fait que le futur peut être modifié. Une fois que le personnage a lancé ce sort, il peut (ainsi que toute personne vue en vision) être béni jusqu'à ce que la vision cesse. Dans l'intervalle, tout personnage ayant *Mythe de Cthulhu* a une chance égale à *Mythe de Cthulhu* avec un bonus de 20 % de constater que les individus concernés par la vision sont protégés. Toute créature du Mythe sent automatiquement une aura différente et n'attaquera pas ces individus. Ceux qui sont ainsi protégés ne peuvent que tenter d'en deviner la raison.
Bien entendu, le gardien doit faire extrêmement attention à ce qu'il montre au lanceur car cela détermine des éléments du futur : la sécurité du lanceur tant qu'il n'a pas joué son rôle dans la vision de même que de toute personne ainsi vue, ainsi que l'avènement de certains événements. Le gardien doit choisir une vision qui se réalisera dans un futur relativement proche et préserver subtilement les investigateurs jusqu'à cet instant. Le gardien peut empêcher les investigateurs de recourir à ce sort en leur faisant avoir, comme effet secondaire, des visions effrayantes au point d'en perdre leur *Santé Mentale*. Soyez très prudent avant d'inclure d'autres personnages connus dans la vision de peur que cela ne devienne un cauchemar pour se souvenir de tout.
Le lanceur doit faire l'invocation en allemand. Aucun test n'est nécessaire s'il parle l'allemand à 30 % ou plus. Sinon, le lancer doit effectuer un test d'Intuition avec un bonus de 10 %, ou un bonus de 20 % s'il bénéficie des conseils d'un germanophone. Le lanceur doit également tracer le Signe Jaune à l'envers avec le poing. Il doit donc connaître le Signe et réussir un test d'Agilité. Le lanceur doit se concentrer sur l'action dont il cherche à connaître la résolution. Par exemple, s'il cherche à localiser une personne, il peut voir le lieu où elle se trouve et cette rencontre doit alors avoir lieu. Si aucune vision n'est recherchée en particulier, le gardien a alors toute latitude.

Intrigue

Tuck affirme que les associés d'Alexander sont Lawrence Bacon, Malcolm Quarrie et « Edwards ». Il raconte la nuit à Regent's Canal où Bacon a semblé attaquer un homme et où il a découvert un cadavre « desséché comme des cendres ». Tuck pourrait être un allié utile car il a des contacts, des talents de détective et un physique impressionnant. Il ferait un bon garde du corps.

En tant que détective privé, Vincent Tuck peut ajouter certains détails concernant les déplacements d'Alexander sur une période de trois semaines fin 1925 et jeter de sérieux soupçons sur Lawrence Bacon.

Vincent Tuck dirige son agence de détective depuis un bureau insalubre situé au-dessus d'une papeterie à Wapping, à l'est de Londres. La sonnette dans la rue ne fonctionne pas et les investigateurs devront entrer dans les locaux. Son bureau est sale et désordonné et sent la sueur et l'alcool. Une bouteille de gin est posée sur une pile de dossiers dans un coin. À l'inverse, Tuck fait de son mieux à chaque contrat. Il accueille ses clients potentiels de manière formelle en se levant de sa chaise et en mettant la veste qui était accrochée sur le dossier. Il regarde discrètement la bouteille de gin à plusieurs reprises durant les présentations et finit par se retourner pour la pousser subrepticement hors de vue.

Tuck a besoin d'une preuve de bonne volonté avant de partager des informations sur un cas. Un pot-de-vin peut fonctionner, mais Tuck ne l'acceptera pas présenté de la sorte. Par contre, il prendra l'argent en paiement d'un contrat futur.

Il confirme que le 12 novembre 1925, il a été embauché par Grahame Roby pour lui rapporter les déplacements de son frère, Alexander. Il a suivi Alexander par intermittence sur une période de trois semaines. Après quelques recherches, il finit par retrouver son dossier. Alexander Roby rencontrait trois hommes presque chaque nuit :

- Lawrence Bacon, classe moyenne, environ 55 ans, 1m82, cheveux gris, barbu, bien bâti, vendeur d'antiquités
- Malcolm Quarrie, environ 35 ans, classe moyenne supérieure, 1m77, cheveux noirs, parfaitement rasé, mince, scientifique. Malcolm Quarrie travaillait pour la Royal Society à Piccadilly dans le West End et vivait au 12 Moreton Street à Westminster. Il semble respectable et célibataire
- Le troisième homme, il n'a pu l'identifier que sous le nom d'Edwards : environ 40 ans, classe moyenne supérieure, 1m75, cheveux bruns, barbe et moustache taillées, constitution moyenne, profession inconnue. Edwards vivait dans un logement temporaire au 50, Berriman Road à Islington, au nord de chez Bacon, juste à l'écart de Seven Sisters Road. Il était souvent à la bibliothèque mais ne semblait jamais aller ailleurs, sinon pour rencontrer les autres hommes. Il n'avait ni femme ni compagne. Il conduisait une voiture

Les quatre hommes - Bacon, Roby, Quarrie et Edwards - se retrouvaient chez Bacon, dans sa maison qui lui sert aussi de magasin, au 112, Liverpool Road à Islington. Roby et Edwards restaient parfois toute la nuit chez Bacon et les lumières demeuraient allumées. Quarrie ne restait jamais dormir. Il semblait que Roby était plus proche de Bacon et d'Edwards.

La description que Tuck fait de Bacon ne cadre pas totalement avec celle qui sera donnée plus loin dans le texte, car Bacon était plus vieux qu'il ne l'est aujourd'hui, grâce à son utilisation récente du sort Voler la vie. Ces quelques années ne lui ont pas été favorables.

La seule autre fois que Roby a quitté la demeure familiale, il s'est rendu dans la salle de lecture du British Museum à Bloomsbury, au centre de Londres. Tuck n'a pas pu le suivre car il lui aurait fallu un billet d'entrée, mais il l'a vu sortir de la salle à plusieurs reprises en compagnie d'Edwards. Roby n'avait pas d'amie.

L'étrange rapport du détective Tuck

À trois heures du matin, un homme est sorti du 112, Liverpool Road, N1. Pleine lune, bonne visibilité. C'est la première fois que je le vois, mais je sais que c'est Lawrence Bacon selon la description des voisins : un grand homme de plus de 1m80, aux cheveux gris et à la barbe fournie. Il prend Liverpool Road puis Copenhagen Street pour arriver à Regent's Canal où il prend le sentier de halage vers le nord. Après un certain temps, il ralentit et regarde les ruelles et portes cochères à la lueur d'une lampe électrique. Finalement, il s'arrête devant un clochard endormi. Je suis à cinquante mètres. Il lève les bras et j'entends un sifflement. Le clochard hurle sans arrêt, mais Bacon ne le touche pas. Puis, plus un bruit. Bacon s'accroupit avant de faire demi-tour et de passer devant moi. Je le laisse passer et me rends à l'endroit où il se trouvait. J'y trouve un cadavre, un homme selon moi, les bras levés pour se protéger et le visage glacé d'effroi, la bouche ouverte. Le pauvre type est mort de terreur et de douleur. J'aimerais penser que Bacon l'a tué mais si c'est lui, ce doit être un mage noir ou quelque chose comme ça parce que le corps était desséché comme la cendre.

Document *Les Oripeaux du Roi #11*

Les informations additionnelles données par Tuck

Tuck inspire profondément avant d'expirer. Il regarde sa montre et affirme qu'il est désolé mais qu'il doit rencontrer quelqu'un au pub en bas. C'est faux, il a simplement besoin de boire. Un test de *Psychologie* réussi indique qu'il est subitement nerveux. Si les investigateurs le suivent - Tuck lui même le propose s'il s'entend bien avec un des investigateurs - quelques verres bus au Prince of Wales permettent de le faire parler. Le pub est plutôt mal fréquenté et les investigateurs, bien habillés, s'attireront bien des regards. Finalement, Tuck invite les investigateurs à retourner à son bureau.

Quelque chose s'est produit la dernière fois qu'il a surveillé la maison de Bacon. Il sort un rapport écrit à la main et le fait passer. Tuck tremble légèrement. Il prend la bouteille de gin et s'en sert un verre. Ce faisant, il ajoute qu'il ne se passe pas une semaine sans qu'il refasse le même cauchemar. « Parfois, je réveille même ma femme. » Il secoue la tête.

« Je suis resté debout là à regarder. »
Tuck a suivi Bacon lors d'une expédition nocturne et l'a vu jeter Voler la vie sur un clochard endormi.

Interroger Delia Morrison (née Hartston)

Delia est l'ancienne fiancée d'Alexander, tel que mentionné dans la lettre de Trollope. Vincent Tuck comme Grahame Roby pourront indiquer sa dernière adresse connue : 120, Southbury Road à Pounders End, une banlieue située environ à 18 kilomètres du centre de Londres, bien que tous deux la connaissent sous le nom de Delia Hartston. La mère de Delia vit encore à cette adresse et fournira l'adresse de sa fille sur Turkey Street, ainsi que son nom d'épouse, Morrison. Delia peut indiquer le site exact de l'invocation en East Anglia et rajouter aux soupçons pesant sur les anciennes fréquentations d'Alexander.
L'adresse de Delia Morrison au 10, Turkey Street à Enfield se trouve à deux kilomètres au nord de la banlieue de Londres, dans le comté du Middlesex. Delia accepte de parler aux investigateurs. Elle est malheureuse en ménage et accueille avec joie toute interaction sociale ou divertissement. Cependant, elle ne veut pas que les voisins voient qu'elle laisse entrer des gentilshommes chez elle et elle suggère donc de les rencontrer dans un salon de thé du centre-ville.
Si on l'interroge, elle racontera son histoire avec Roby. Voilà plusieurs années, elle s'intéressait aux sciences occultes. Elle avait lu la plupart des ouvrages majeurs dans le domaine et assistait régulièrement à des conférences. En mai 1925, lors d'une conférence, elle a rencontré Alexander Roby. Leur relation était basée au départ uniquement sur leur passion commune. Elle avait également lu et aimé les poèmes d'Alexander. Ils se sont rapidement fiancés. Cependant, Delia a dû rompre leurs fiançailles au cours de la même année à cause du comportement de plus en plus étrange d'Alexander. Ils sont demeurés en contact pendant un temps et Alexander voulait qu'ils se réconcilient. La dernière fois qu'ils se sont vus en novembre 1925, son humeur et ses manières étaient insupportables et elle ne l'a plus revu par la suite.
D'autres questions amèneront plus de détails. Delia sait qu'Alexander appartenait à un groupe d'individus qui partageaient ses intérêts. Il a tenté de l'emmener à plusieurs réunions, mais elle a toujours refusé, ayant le pressentiment qu'il s'y passait des choses peu recommandables. Elle ne se souvient plus de leur nom, mais se souvient d'Edwards, de Bacon et de Quarrie, ainsi que d'un homme appelé Coombs. Elle l'a rencontré une fois et Alexander lui a dit que Coombs était connu pour être violent. Elle pense qu'Edwards était le meneur du groupe.
Elle partage une autre information. Elle s'est séparée d'Alexander peu avant une réunion qui allait être unique. Alexander en parlait avec excitation. Le groupe devait quitter Londres et se retrouver sur une colline proche du hameau de Clare Melford, Suffolk, sur les contreforts de l'East Anglia. Cela devait se produire à la fin décembre 1925. Elle se souvient qu'Alexander mentionnait « neuf dents » qui devaient être prêtes pour cette nuit d'hiver. Il avait dit qu'elle devrait venir les voir, constater leur beauté. Il est probable que les investigateurs voudront voir ce lieu. Consultez le chapitre 3 (p. 46) pour en savoir plus sur cette expédition.
Delia ne veut plus communiquer avec Alexander et ne veut pas avoir de nouvelles de lui. Elle a appris la mort d'Herbert et de Georgina Roby mais ne sait pas qu'il est à l'asile. Delia a épousé Peter Morrison le 15 mai 1927.
Elle possède une copie de *Der Wanderer durch den See* et consentira à le prêter à quiconque aura gagné sa confiance. La page liminaire comporte une annotation : juin 1925. Pour Delia avec tout mon amour. Alexander.

Delia Morrison

Apparence et attitude

Delia est une petite femme, très belle, aux cheveux blonds lisses. Elle est habillée à la dernière mode et semble brillante, mais nerveuse. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de déceler un œil au beurre noir caché par son maquillage. Elle est très fragile face à sa situation familiale actuelle et bien qu'il soit peu probable qu'elle en parle avec des étrangers (elle ne le fera qu'avec une femme), si elle y est encouragée, elle se montrera très ouverte et émotive. Comment peut-elle s'échapper ? Elle doit certainement passer le reste de sa vie avec son époux ?

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Née Hartston. Brièvement fiancée à Alexander Roby en 1925 bien qu'elle soit issue de la classe moyenne inférieure et que la famille Roby ne la considérait pas comme un parti convenable. A épousé Peter Morrison en mai 1925, sans enfant. Son mariage est un échec (son époux la bat) et elle aimerait y mettre un terme mais elle n'a que sa mère vers qui se tourner et celle-ci refuse de connaître la honte d'un divorce dans la famille. (Note : les divorces et séparations étaient encore très rares : entre 1925 et 1929, il y a eu 1 700 000 mariages en Grande-Bretagne et seulement 18 000 divorces.) Delia s'intéressait activement au spiritualisme et à l'occulte, mais cela lui est passé. Elle vit au 18, Turkey Street à Enfield Lock, Middlesex. La mère de Delia vit à Ponders End, Middlesex.

Intrigue

Elle sait qu'Edwards (elle ne connaît pas son prénom) dirige un culte auquel appartenaient Roby, Lawrence Bacon et Malcolm Quarrie. Elle sait qu'un événement important devait se produire à un endroit appelé Clare Melford dans le Suffolk. Elle a une copie de *Der Wanderer durch den See*. Elle reçoit une lettre de Roby après son évasion, qu'elle pourra transmettre aux investigateurs. Elle a encore des sentiments pour Alexander, mais n'acceptera jamais de le revoir.



Delia Morrison

31 ans, malheureuse épouse anglaise et ancienne adepte des sciences occultes

APP	16	Prestance	80 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	10
Santé Mentale	34

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	35 %
Discrétion	30 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Persuasion	65 %
Premiers soins	35 %
Savoir-vivre	25 %
Sciences formelles : chimie	15 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	33 %
- Histoire	24 %
Sciences occultes	29 %

Langues

Allemand	15 %
Anglais	80 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base



Peter Morrison

43 ans, mari brutal, anglais

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	30 %
Beuverie	55%
Bibliothèque	30 %
Pêche	38%
Canotage	51%
Comptabilité 27 %	
Conduite	30 %
Crédit	15 %
Métier :	
- Électricité	40 %
- Mécanique	35 %
Négociation	35 %
Orientation	33 %
Photographie	25 %
Sciences de la terre : géologie	20 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	50 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 40 %, dommages 1D4 + 1 + Impact

Corps à corps : bagarre 75 %, dommages 1D3 + Impact

Peter Morrison

Apparence et attitude

Morrison est d'une taille légèrement supérieure à la moyenne, porte une barbe courte, perd ses cheveux et est acerbe. Il est charmant lorsque cela l'arrange, mais est plus heureux à donner des ordres et faire valoir sa propre importance. Il est maussade et parfois violent lorsqu'il a bu en plus de se vanter devant ses amis.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Pour savoir son état matrimonial ou son adresse, consultez la description de Delia Morrison. Peter Morrison travaille comme surveillant sur les canaux du comté du Middlesex. Tous les soirs, on peut le trouver au pub The Turkey et tous les week-ends il part pêcher à la mouche dans la vallée de la Lea. Il bat parfois sa femme lorsqu'il est saoul.

Intrigue

S'il devait apprendre que quelqu'un a approché Delia, il se montrera jaloux et probablement violent. Il l'accuse de ne pas avoir pu lui donner d'enfant (en fait, c'est lui qui est impuissant). Cela pourrait pousser un investigateur à vouloir jouer au chevalier en armure étincelante, avec toutes les complications que cela pourrait impliquer.

Localiser Malcolm Quarrie

Concernant Quarrie, un partenaire d'Alexander mentionné dans le rapport de Tuck, lors de l'entrevue avec Delia et désigné par Roby, certains éléments de son passé peuvent être découverts, mais pas sa localisation actuelle.

Concernant la dernière adresse connue de Quarrie (à Westminster), il en est parti au printemps 1926. Le nouvel occupant pense que Quarrie est parti à l'étranger. Il ne semblait pas avoir de proche famille. Une enquête au bureau de la Royal Society à Piccadilly permet d'apprendre qu'il a démissionné en février 1926. Il y a été employé moins de trois ans et était diplômé d'Oxford. Nul ne peut dire où il est allé, mais un test réussi de *Baratin* ou de *Crédit* permet de parler à un de ses amis qui est encore employé là. Il s'agit de Rupert Adams, qui pense que Quarrie est parti sur le Continent.

Adams peut confirmer que Quarrie est diplômé d'Oxford et très intelligent et qu'il était féru en folklore et en histoire anthropologique. Adams dit que Quarrie n'a jamais mentionné être marié et qu'il n'avait pas de compagne. Un test réussi de *Bibliothèque* permet de savoir que Quarrie a fréquenté l'université Pembroke College de 1919 à 1922 pour faire une maîtrise en langue anglo-saxonne, qu'il a eue avec mention, et qu'il a également publié un livre : *Les dieux anglais : la religion et les mythes dans les royaumes occidentaux de la Bretagne anglo-saxonne*. Les investigateurs peuvent trouver le livre de Quarrie dans une bibliothèque mais cela ne révèle rien de ses plans. Pour obtenir un résumé de son livre *Les dieux anglais*, consultez l'encadré ci-contre.

Au début de la campagne, le professeur de langue anglo-saxonne à Pembroke n'est autre que J.R.R. Tolkien, qui a obtenu le poste en 1925. Les investigateurs pourront rencontrer le professeur Tolkien, âgé de 37 ans, pour tenter qu'il obtienne de son prédécesseur des informations sur les intérêts particuliers de Quarrie. Tolkien a une copie du livre de Quarrie. Il le décrit comme une étude intéressante des déités locales et importées des royaumes celtiques occidentaux de Bretagne. Il a échangé quelques lettres avec Quarrie en 1924 et 1925 et ils ont fait connaissance grâce au professeur Dilley, l'ancien professeur. Ils avaient discuté d'un second ouvrage que Quarrie voulait écrire sur la sorcellerie et les rituels, toujours à l'ouest du pays. Tolkien est persuadé que Quarrie est marié mais cela fait plusieurs années qu'ils ne se sont pas écrits. Il a les lettres quelque part et dit qu'il va les chercher, mais ne promet pas de pouvoir les trouver (et il ne les trouve pas). Il est impossible pour les investigateurs de trouver Quarrie. Il se trouve en Italie, à Milan. Ils ne pourront certainement pas plus confirmer qu'il a une épouse, à moins qu'ils consultent le registre des mariages d'Abbey Church à Tewkesbury, qui indique qu'il est effectivement marié. Même s'ils le découvrent, ils ne pourront pas plus découvrir où se trouve sa femme.

Localiser « Edwards », un ami d'Alexander

« Edwards » est un complice d'Alexander, mentionné dans le rapport de Tuck et nommé par Roby lors de l'entrevue à l'asile. Il ne sera pas retrouvé à ce stade. Les investigateurs ne connaissent même pas son prénom. Il est employé sous le nom de Mark Evans à l'asile St. Agnes. Des investigateurs inspirés pourraient faire le lien entre Evans et Edwards, peut-être grâce aux initiales ou par tout autre moyen. Cette éventualité a été couverte dans le chapitre précédent.

Interroger Lawrence Bacon

Bacon est mentionné dans la lettre de Trollope et dans le rapport de Tuck. Il travaille toujours à l'adresse indiquée dans le rapport de Tuck, le 112, Liverpool Road à Islington. Il ne parle pas de son plein gré aux investigateurs pour l'instant, mais ils croiseront bientôt le fer avec lui. Consultez le chapitre 3 (p. 46) pour en savoir plus sur leur rencontre.

Interroger Talbot Estus

L'auteur et dramaturge possède des livres que les investigateurs jugeront utiles. Estus pourrait être soupçonné d'appartenir au culte, mais ce n'est pas le cas.

Obtenir le livre d'Alexander Roby

Trouver le livre d'Alexander Roby, *Der Wanderer durch den See,* demande un certain travail. Des méthodes pour en trouver une copie ont été indiquées dans l'encadré qui concerne le livre. Consultez le conseil au gardien concernant le livre page 37.



Les dieux anglais : la religion et les mythes dans les royaumes occidentaux de la Bretagne anglo-saxonne

1924. L'œuvre est une recherche académique faite par Malcolm Quarrie et publiée par les presses universitaires d'Oxford. Elle s'attache principalement aux dieux celtes, romains, sumériens et autres censés avoir été adorés dans le sud-ouest de la Bretagne de 50 av. J.-C. à 650.

Entre autres déités, il est fait mention de Shub-Niggurath. Elle est généralement perçue comme étant un aspect local de la déesse celte Brigide qui, sous un de ses aspects, ne se nourrissait de rien d'autre que du lait de vaches et moutons extraterrestres et était surnommée « la mère des troupeaux ». Brigide était vénérée lors de la fête printanière d'Imbolc lorsque la terre reprenait vie après l'hiver et que naissaient les premiers animaux de l'année.

Shub-Niggurath pourrait avoir été une déité importée de Gaule, avec laquelle la tribu occidentale des Durotriges commerçait librement, mais ses origines ne semblent pas plus être gauloises et il est possible que son culte ait commencé chez les Assyriens. Shub-Niggurath semble avoir eu une réputation sauvage et bien que son culte ne se soit pas propagé loin, il était suivi avec fanatisme par certains peuples qui prospéraient tant dans leurs récoltes que dans les combats. En retour, les tribus ont certainement dû faire des sacrifices de sang à la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux dans la grande forêt de Dean, où elle vivait. Lorsque les Romains ont atteint les villes de Gloucester, Bath et Cirencester, plusieurs officiers et autres hommes ont adopté son culte, de même que certains rois saxons lorsqu'ils sont entrés dans ces territoires occidentaux, des siècles plus tard.

Conseil au gardien : *les caractéristiques concernant Shub-Niggurath ne devraient pas intéresser particulièrement les investigateurs avant qu'ils rencontrent la femme de Quarrie, Hillary.*

Ce livre comprend 360 pages et de nombreuses notes de bas de page.

Complexité : Aisé (20 %) ; **Durée** : Semaines ; **Santé Mentale** : 0 ; **Mythe de Cthulhu** : 1, **Occultisme** : 2, **Sortilèges** : aucun

Chapitre 3 :
Springer Mound & Regent' Canal

Où les investigateurs affrontent l'horreur



En quelques mots...

Dans le Suffolk, au hameau de Clare Melford, les investigateurs peuvent apprendre certaines choses sur les événements de la Saint Sylvestre 1925. Sur le terrain d'une ferme proche, ils découvrent les monolithes gravés de l'invocation Appeler Hastur qui, en référence avec *Le Codex Turner*, devrait leur permettre de comprendre ce que les adorateurs ont fait. Une brève rencontre avec le fermier Harold Jennings se termine lorsqu'un ou deux byakhee attaquent le fermier et, peut-être les investigateurs. Faire l'ascension de Springer Mound permet de voir les marques laissées par l'arrivée d'Hastur. Enfin, un dernier incident au pub pourrait résulter en la mort d'un adorateur demeurant sur place.
Une lettre du docteur Highsmith pourrait attirer leur attention sur la possible libération d'Alexander Roby.
Wilfred Gresty leur adresse également une lettre contenant des informations sur le culte d'Hastur mais plus spécifiquement sur Lawrence Bacon. Bacon sort de chez lui pour Voler la Vie et devrait être suivi et interrompu, ce qui mènera à sa perte. Fouiller la maison de Bacon permet de trouver le Carillon de Tezchaptl et *Le Codex Turner* mais la visite est interrompue par des goules. Un dernier rebondissement est provoqué par l'Effroyable Possesseur qu'est devenu Bacon.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont découvert le passé d'Alexander Roby, ainsi que le nom de plusieurs personnes impliquées dans le culte : un mystérieux Edwards, Lawrence Bacon et Malcom Quarrie. Ils ont aussi découvert le nom d'un village, Clare Melford, où aurait eu lieu un important événement.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les monolithes**
À Clare Melford les investigateurs peuvent retrouver les vestiges de la cérémonie qui a eu lieu en 1925, notamment les monolithes gravés ainsi que les traces laissées par Hastur. Mais cela n'est pas sans danger, car des byakhee rôdent et risquent d'attaquer.

- **Les lettres de Gresty**
William Gresty, adorateur du culte de Shub-Niggurath et colocataire de Michael Coombs envoie des lettres aux investigateurs, afin de nuire à Coombs et à son culte. Il leur donnera des informations essentielles qui vont leur permettre, entre autre, de retrouver Bacon.

- **Explorer la maison de Bacon**
Le domicile de Lawrence Bacon se révèle être une véritable mine d'informations, notamment grâce à son impressionnante bibliothèque occulte. Mais attention, danger !

- **Échapper à l'Effroyable possesseur**
Une fois décédé, Bacon revient sous la forme d'un effroyable possesseur, redoutable créature que les investigateurs risquent d'affronter.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Époque	1920's

Ambiance

Dans ce chapitre, les investigateurs vont pour la première fois faire réellement face à l'horreur : byakhee, effroyable possesseur et goules. Ils découvriront aussi d'importantes sources de renseignement livresque, et même un « ami qui leur veut du bien ». Avec l'ensemble de ces informations, ils devraient comprendre ce qu'a fait le culte la nuit de la Saint Sylvestre 1925 et prendre conscience du danger qu'il représente.

À l'affiche

Dick Blair
Tenancier du Pub de Clare Melford, Blair a pour mission de surveiller les monolithes laissés à Springer Mound. Il pourra devenir un danger s'il découvre le but de la visite des investigateurs.

Harold Jennings
Simple fermier, il a loué une parcelle de terrain, la colline de Springer Mound, qui a servie aux adorateurs lors de la nuit de la Saint Sylvestre 1925. Il n'a aucun autre lien avec le culte en dehors de cette transaction financière.

Lawrence Bacon
Membre fondateur du culte, il utilise d'étranges pratiques impies pour rester jeune (Vincent Tuck a assisté à l'une de ses « libations »). Il devrait mourir dans ce chapitre et revenir sous la forme d'un effroyable possesseur, redoutable et dangereuse créature. Son domicile est une véritable mine d'informations.

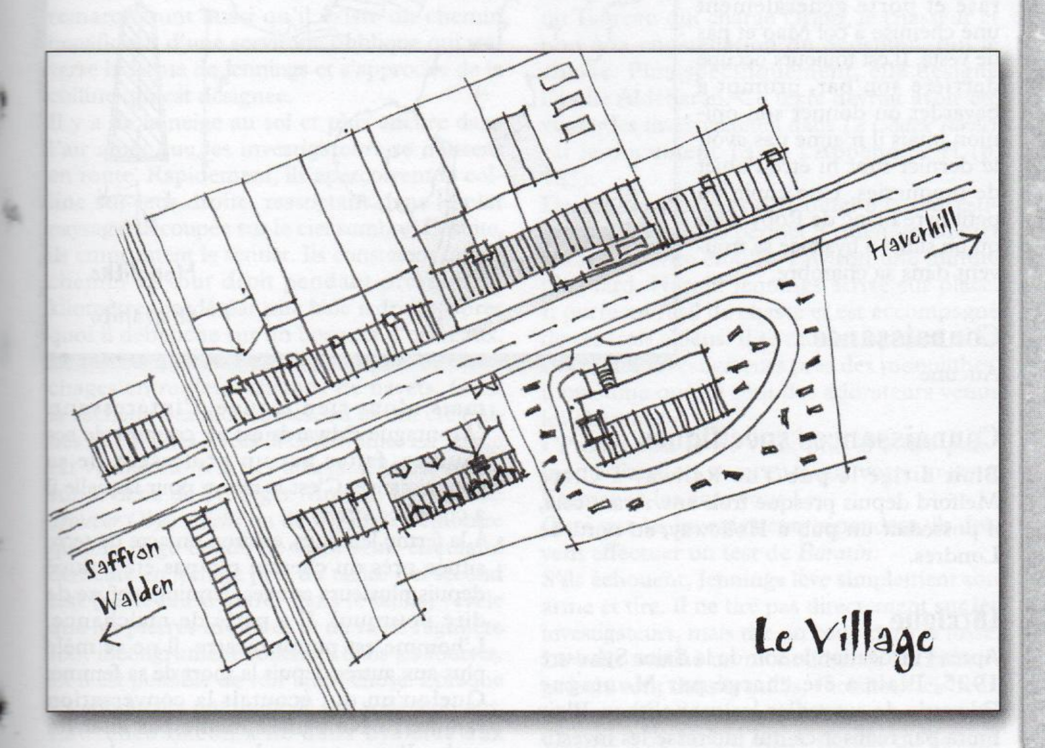
Les goules
Contactées par Bacon, elles surveillent sa maison et peuvent se révéler être très dangereuses pour ces derniers.

Et Springer Mound s'élevait devant nous et, alors que la neige recouvrait le sol jusqu'à son pied, étonnamment son sommet était nu. Un vent fétide soufflait sur un paysage dénué de végétation.

Talbot Estus, *Les racines du mal*

Ses yeux suivaient les lettres noires sur les pages et, finalement, son esprit put s'échapper de cette terrible école pendant un instant.

Thomas Ligotti, *Chants d'un rêveur mort*



Roby a invoqué Hastur sur terre le 31 décembre 1925 dans les hauteurs d'East Anglia, aux alentours du village de Clare Melford. L'invocation s'est faite en compagnie d'Edwards, Bacon, Quarrie, Gresty et quatorze autres hommes et femmes sur une ferme appartenant à Harold Jennings sur une colline appelée Springer Mound. La zone avait été préalablement préparée en y déposant neuf blocs de pierre d'une tonne chacun en forme de « V ».

Hastur est venu.

Il n'est venu qu'un bref instant, mais il a pris les cœurs et les esprits.

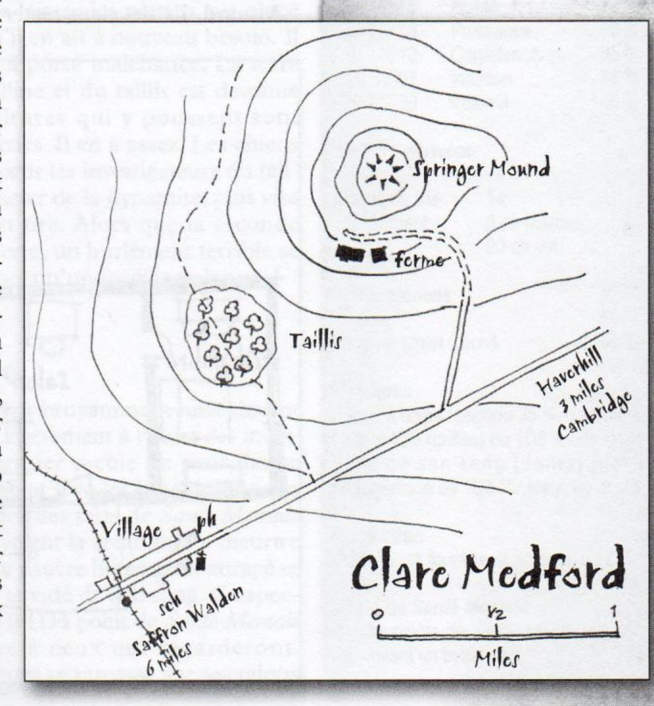
Il a ajouté cinq hommes présents à son essence et a montré aux autres ses yeux et les visions qui s'y trouvent – des images de rêve et de cauchemar, des vérités et des mensonges inimaginables – et il a pénétré leur esprit, y compris celui de Roby. Et peut-être a-t-il marché aussi cette nuit-là car le lendemain matin, cinq villageois ont été retrouvés morts dans leur chambre, une expression de joie ou de terreur sur le visage.

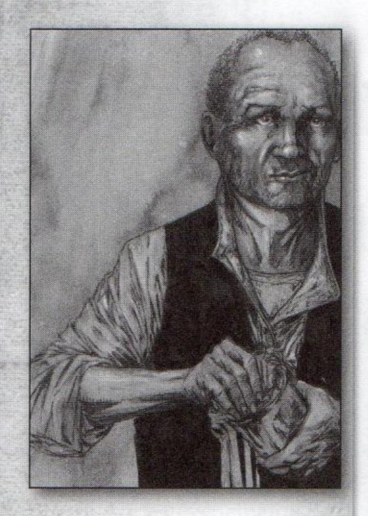
Jennings, payé pour l'utilisation faite de sa terre, a touché une prime pour garder les monolithes sur sa propriété. Il n'est absolument pas lié au culte si ce n'est qu'il accepte son argent, et ne connaît pas la signification des pierres. Il sait que les décès au village coïncident avec l'arrivée des étrangers, mais il essaie de ne pas y penser.

Le village de Clare Melford est accessible en train par un embranchement sur la ligne reliant Londres et Chelmsford. Le trajet est long de quatre-vingts kilomètres et prend soixante-quinze minutes. Le seul train direct reliant Clare Melford à Londres chaque matin part à 7 h 35. Il y a également un train de Londres à Clare Melford partant à 17 h 35 de Liverpool Street. En partant de la gare de Witham, huit kilomètres plus loin, les départs se font toutes les heures. La neige tombe dru le jour où les investigateurs décident de faire le voyage et les empêche de prendre leur voiture.

Le Village de Clare Melford

Une grande partie du village se retrouve au pub The Railway tous les soirs. Le propriétaire s'appelle Dick Blair, un adorateur d'Hastur. Edwards a eu besoin que quelqu'un reste sur place après l'invocation pour protéger les monolithes en attendant qu'ils soient à nouveaux utiles et il a grassement payé le précédent propriétaire du pub afin qu'il s'en aille. Blair, un adorateur qui avait déjà dirigé un pub dans le nord de Londres, s'y est installé. Blair louera des chambres aux investigateurs.





Dick Blair

44 ans, adorateur et tenancier de pub anglais

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	27

Compétences

Baratin	45 %
Comptabilité	25 %
Persuasion	35 %
Psychologie	28 %

Langues

Anglais	30 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 55 %, dommages 1D6 + Impact
Corps à corps : bagarre 70 %, dommages 1D3 + Impact

Dick Blair

Apparence et attitude

Blair est de taille et de constitution moyennes. Il a les cheveux roux, est souvent mal rasé et porte généralement une chemise à col Mao et pas de veste. Il est toujours occupé derrière son bar, prompt à bavarder ou donner son opinion, mais il n'aime pas avoir le dernier mot ni être l'objet de moqueries. Une copie du petit livre blanc de Roby ainsi qu'un sifflet à byakhee se trouvent dans sa chambre.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

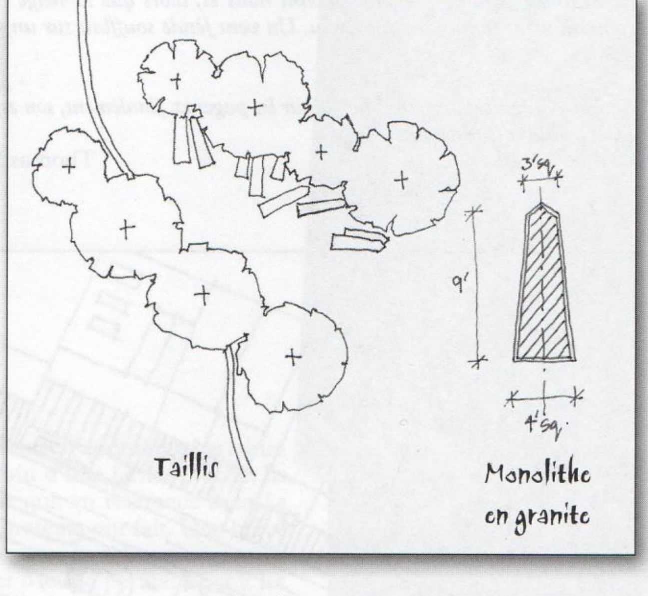
Blair dirige le pub The Railway à Clare Melford depuis presque trois ans. Avant cela, il possédait un pub à Holloway, au nord de Londres.

Intrigue

Après l'invocation le soir de la Saint Sylvestre 1925, Blair a été chargé par Montague Edwards de surveiller les monolithes. Blair finira par réaliser ce qui intéresse les investigateurs et, au choix du gardien, peut recourir à des actes autodestructeurs.

Les rumeurs qui peuvent être colportées au village (une par villageois)

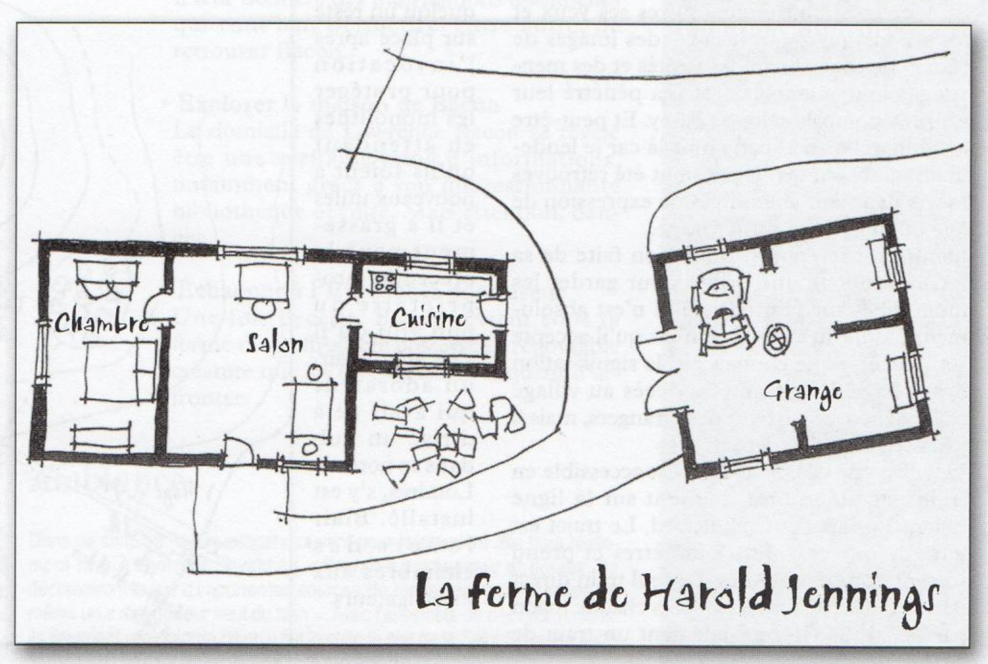
- La nuit de la Saint Sylvestre 1925, cinq personnes sont mortes au village. Quatre personnes âgées et un enfant.
- Un groupe d'archéologues est venu à l'hiver 1907 effectuer des fouilles dans Springer Mound. Ils devaient rester plusieurs mois, mais n'ont rien trouvé d'intéressant. (Montague Edwards est au courant de ses fouilles, faites par un professeur de sa connaissance. C'est la raison pour laquelle il a choisi ce site.)
- À la ferme Jennings, environ un acre de terre située près du chemin n'a pas été cultivé depuis plusieurs années. Jennings refuse de dire pourquoi. Il a parlé de malchance. L'homme est plutôt bizarre, il ne se mêle plus aux autres depuis la mort de sa femme. Quelqu'un qui écoutait la conversation rajoute : « Ne pensez même pas aller lui parler. Il vous trouera la peau avant de vous laisser entrer sur ses terres. »



Il peut être possible de pousser les investigateurs à rendre une visite nocturne à la ferme Jennings. Peut-être sentent-ils que Dick Blair a des soupçons quant aux raisons de leur présence. L'épisode qui suit peut être plus dramatique si certains éléments (particulièrement le byakhee) sont à peine visibles.

La ferme Jennings

Les investigateurs ont appris par Delia Morrison que la cérémonie devait se produire



sur une colline juste à l'extérieur du village et n'importe qui peut leur apprendre qu'il doit s'agir de Springer Mound, sur la ferme Jennings. La ferme elle-même est distante de trois kilomètres et se trouve en prenant la route d'Haverhill puis le chemin jusqu'à la ferme. Si les investigateurs ont pensé à acheter une carte détaillée de la région, ils remarqueront aussi qu'il existe un chemin bénéficiant d'une servitude publique qui traverse la ferme de Jennings et s'approche de la colline qui est désignée.

Il y a de la neige au sol et plus encore dans l'air alors que les investigateurs se mettent en route. Rapidement, ils aperçoivent la colline sur leur droite, ressortant dans le plat paysage, découpée sur le ciel sombre. Ensuite, ils empruntent le sentier. Ils constatent que le chemin va tout droit pendant presque un kilomètre, bordé par une haie à droite, après quoi il débouche sur un bosquet d'ormeaux. Le taillis surplombe un fossé couvert de branchages entre deux champs de navets. C'est la cachette des monolithes, où ils ont été traînés et couchés après la cérémonie. La ferme est visible au-delà des arbres. Elle est située sur le flanc de Springer Mound. Un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* démontre qu'une large bande de terre semi-circulaire demeure en jachère près du taillis. Un second test (ou le fait d'entrer dans le taillis) révèle que les pierres massives et de taille régulière sont incongrument couchées dans les fourrés. Et il est possible de voir autre chose. Lorsque les adorateurs ont quitté le site voilà trois ans, Lawrence Bacon a lié deux byakhee aux monolithes. Les créatures sont encore présentes. Chargées d'attaquer si elles sentent que les pierres sont déplacées ou souillées, elles tournent sans cesse en rond dans le ciel, si haut qu'elles ressemblent à des oiseaux. Les byakhee sont clairement visibles de jour, mais de nuit, elles ne peuvent être aperçues que par des investigateurs qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché*. De plus, un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* révèle deux autres éléments : les choses ne sont pas facilement identifiables mais semblent voler très haut et elles volent selon un cycle étrange. S'ils essaient de deviner de quoi il s'agit, ils diraient que ce sont des chauves-souris.

Les monolithes

Les investigateurs peuvent approcher des monolithes sans être attaqués. Les pierres sont hautes de trois mètres, sont lisses et ont des sommets pyramidaux. Leur construction est parfaite. Ils sont en granit et pèsent environ une tonne chacune. Tous sont gravés d'une ligne du chant de l'invocation des sorts Appeler/Congédier Hastur et Libérer Hastur. Les inscriptions sont les suivantes (les troisième et sixième lignes sont face au sol et ne sont donc pas lisibles) :

Dans l'expectative nous levons nos museaux pour sentir la haine dans l'air,
Nous tendons nos oreilles pour entendre le son de l'amour.
Nous, les muets, boiteux, idiots, moroses, faibles,
Nous tournons nos yeux aveugles vers l'assassin du chasseur
Nous levons nos mains et nos voix en priant pour une réponse.
Neuf dents sont dressées dans la mâchoire de la terre vivante.
Reviens Hastur ! Entends-nous !
Ton Étalon céleste, seigneur, le ciel d'un noir d'encre.
Reviens Hastur ! Sauve-nous !
Ia ! Grand ancien ! Ia ! Ô Hastur ! Dirige-nous !

La ligne quatre fait référence à la constellation du Taureau qui charge Orion, le chasseur et non à la constellation du Scorpion, qui le chasse. Plus spécifiquement, elle désigne l'étoile Aldébaran. Ce texte devrait avoir été vu par les investigateurs dans *Le Codex Turner* est le document 13 de l'Appendice H (p. 183).

Demandez des tests d'*Écouter* à vos investigateurs. Un succès permet d'entendre un bref aboiement vite étouffé. Environ une minute plus tard, Harold Jennings arrive sur place. Il porte un fusil de chasse et est accompagné de ses trois chiens. Il se montre agressif et en voyant les investigateurs près des monolithes, il présume que ce sont des adorateurs venus les chercher.

« Prenez-les. Je ne veux plus d'autre paiement. Vous en avez eu pour votre argent. Emmenez-les avec vous ! »

Quoi que les investigateurs répondent, ils doivent effectuer un test de *Baratin*.

S'ils échouent, Jennings lève simplement son arme et tire. Il ne tire pas directement sur les investigateurs, mais tire un coup dans le fossé. La balle touche un monolithe. Si les investigateurs sont dans le taillis, choisissez les deux plus proches et demandez-leur un test de Chance à 50 %. Un échec signifie qu'ils sont atteints par le ricochet de la balle ou par un éclat de granit, pour 1 point de vie. Et, immédiatement, un bruit terrible se fait entendre au-dessus d'eux. L'un des byakhee plonge en hurlant et essaie de déterminer qui a endommagé les pierres.

S'ils réussissent le test de *Baratin*, les investigateurs peuvent engager la conversation avec Jennings. Il est toujours irritable et colérique, mais leur dit ce qu'il sait à propos des monolithes et des adorateurs. Ce n'est pas grand-chose. Il raconte qu'un homme l'a payé quarante shillings voilà trois ans pour pouvoir utiliser la colline et vingt shillings de plus pour avoir le droit de laisser les pierres sur place en attendant qu'il en ait à nouveau besoin. Il dit que cela lui a porté malchance. La terre autour de la colline et du taillis est devenue stérile. Les cultures qui y poussent sont malades et pourries. Il en a assez. Les chiens aboient. Il fait sortir les investigateurs du taillis. Il parle d'acheter de la dynamite, puis vise un monolithe et tire. Alors que la seconde balle érafle la pierre, un hurlement terrible se fait entendre alors qu'un byakhee plonge.

Le meurtre

Le byakhee atterrit bruyamment juste devant Jennings qui est légèrement à l'écart des investigateurs. Le fermier recule de peur, laisse tomber son arme et lève les bras devant son visage. Demandez des tests de *Santé Mentale* à tous ceux qui voient la créature. Le meurtre est horrible car le pauvre homme est attrapé et soulevé, mordu et vidé de son sang. Ce spectacle fera perdre 0/1D4 point de *Santé Mentale* supplémentaire à ceux qui regarderont. Ensuite, la créature se ramasse sur ses talons



Byakhee

Les byakhee mesurent plus de 1m80 et ont une envergure d'au moins cinq mètres. Ils ont des exosquelettes, un crâne semblable à celui d'un cheval, mais muni de longues dents et des griffes chitineuses aux quatre membres. Ils sont d'un noir verdâtre et leurs ailes sont brunâtres.

Traitez tous les byakhee comme s'ils étaient identiques.

Extrait du *Guide de campagne des monstres de Cthulhu de S. Petersen* :

« Le byakhee est un être interstellaire composé de matière conventionnelle. Le corps du byakhee comprend deux parties principales : le thorax et l'abdomen. Au thorax sont rattachés deux ailes, deux membres et la tête. Deux membres agiles supplémentaires sont rattachés à l'avant de l'abdomen, alors que la hune, un organe paramagnétique unique, occupe ce qui reste de l'abdomen. C'est une entité bruyante et active. Au repos comme en vol, il crie et croasse, sauf s'il suit une proie. Bien que ses membres soient suffisamment puissants, le byakhee marche rarement et vole aussi souvent que possible. »

Byakhee typique

CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Mouvement	5 en marche 20 en vol

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 35 %, dommages 1D6 + 1D6 (griffes) ou 1D6 + vide la victime de son sang (dents) (perte automatique de 1D6 PV jusqu'au décès)

Protection

2 points de fourrure et de peau épaisse

Perte de *Santé Mentale*

1/1D6 points de *Santé Mentale* perdus en voyant un byakhee



Harrold Jennings

49 ans, fermier anglais

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	08	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	30

Compétences

Conduite	40 %
Médecine vétérinaire	15 %
Métier : agriculture	70 %
Métier : mécanique	55 %
Premiers soins	30 %

Langues

Anglais	25 %

Attaques

Armes à feu : armes d'épaule 50 %
dommages 2D6

et, en un cri discordant, s'envole à nouveaux en des mouvements disgracieux. Si le premier byakhee est attaqué, son compagnon plane sans un bruit pour venir à son aide, mais tous deux reprennent leur envol une fois que celui qui a abîmé les pierres a été puni.

À propos des chiens : l'un d'eux retourne à la ferme dès que le byakhee atterrit, l'autre se couche environ vingt mètres plus loin en gémissant et la troisième demeure à bonne distance et aboie sans discontinuer. Lorsque le byakhee disparaît, les deux chiens qui restent courent vers leur maître mort. Ils aboieront si quelqu'un approche à moins que l'un des investigateurs réussisse un test de POU avec un bonus de 20%.

Harrold Jennings

Apparence et attitude

Jennings est un petit homme solide à la large poitrine. Son visage ridé affiche en permanence un air méprisant. Il est irritable et agressif. Il porte des pantalons et des bretelles, des bottes, un manteau chaud et un béret.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Veuf, Jennings cultive des terres arables en banlieue de Clare Melford, Suffolk, depuis toujours. Consultez les rumeurs dans le texte.

Intrigue

La nuit de la Saint Sylvestre 1925, Jennings a été payé contre l'utilisation de la colline, Springer Mound, située sur ses terres et c'est le lieu qui a servi à invoquer Hastur sur Terre. Les monolithes sont encore là et la présence des investigateurs provoque par un hasard de circonstances, l'attaque des byakhee qui ont pour mission de protéger les monolithes. Il n'est pas impliqué dans le culte, hormis le fait qu'il a accepté son argent.

La ferme

Si les investigateurs continuent leurs recherches, ils découvrent que la ferme est une bâtisse simple, composée de trois pièces où des piles de sacs, de boîtes, de déchets alimentaires, de boîtes de conserve, de bouteilles et autres sont jetées n'importe comment par la fenêtre de la cuisine et s'amoncellent à l'extérieur. La maison n'a ni l'électricité, ni le gaz. Le salon comporte une table, deux chaises et un bureau. La chambre est meublée d'un grand lit, d'une armoire et d'une commode sur laquelle est posée une photographie encadrée de Jennings et de sa femme décédée, prise lors de leur mariage. Les investigateurs peuvent trouver quelques factures et autres relevés, mais rien d'intéressant. Selon les archives de Jennings, il semble qu'il emploie d'une à trois personnes sur la ferme selon la période de l'année : Fred Banks, Charlie Hayes et Reg Joseph. Tous trois vivent à Clare Melford et ignorent tout de l'accord entre Jennings et les adorateurs.

À côté de la ferme il y a une grange sombre haute de deux étages où se trouvent deux chevaux de trait, un tracteur en cours de réparation et un fatras d'équipement de labour, d'outils et d'autres fournitures. L'un des chiens y est tapi, gémissant. Les bruits émanant de la grange peuvent être bien différents : l'un des byakhee, celui qui ne s'est pas nourri de Jennings, pourrait être venu à la grange pour y prendre son repas. Il serait en train de dévorer le chien de manière bruyante et sale alors que les chevaux ruent, paniqués, dans leur stalle, hennissant furieusement.

Springer Mound

Derrière la ferme s'élève Springer Mound, une colline de belle taille, aux pentes assez raides. La colline n'est pas labourée bien que des champs de navets et de betteraves sucrières l'encerclent totalement. Mais à sa base même se trouve un cercle inutilisé. Lorsque les investigateurs approchent, ils remarquent que la terre semble pâteuse et l'air charrie une odeur douceâtre.

En regardant dans toutes les directions depuis le sommet, les seuls bâtiments visibles sont ceux du village. Au sommet, à leurs pieds, se trouve un grand fossé long de douze mètres et large de neuf, rempli de plusieurs centimètres d'un liquide visqueux noir. L'odeur ici est encore pire, comme celle d'un fruit pourri. Elle provoque des nausées si les investigateurs approchent trop près (cf. LdB, règle sur l'odorat, p. 141). C'est la même odeur que l'investigateur a sentie lors de son rêve à l'asile. Demandez au joueur de cet investigateur de faire un test d'*Intuition* si cela ne lui vient pas à l'idée. La substance est presque aussi épaisse que du goudron et n'est pas identifiable si elle est analysée. C'est l'endroit où Hastur s'est trouvé et une inspection scrupuleuse des lieux autour du fossé permet de découvrir les neuf creux où se dressaient les monolithes.

Le séjour au village

Dick Blair n'est certainement pas l'homme le plus intelligent du coin, mais peu après l'arrivée des investigateurs dans son établissement, il réalise pourquoi ils sont venus. Lorsqu'ils partent pour la ferme Jennings, il les suit un peu dans la neige jusqu'à être sûr que c'est bien là qu'ils se rendent puis il retourne au pub pour les attendre. S'ils y retournent, il pourrait, au choix du gardien, recourir à une technique dangereuse.

En pensant appeler un monstre ailé pour tuer ses ennemis et protéger les pierres, il lance le sort Vision onirique grâce à une copie de *Der Wanderer durch den See* qu'il possède et il souffle dans son sifflet. Le groupe entend le coup de sifflet suivi (si au moins un des byakhee de la ferme a survécu) d'un bruit terrible alors que la fenêtre et une partie du mur s'effondrent. Si quelqu'un court vers la chambre de Blair, il arrive juste à temps pour apercevoir le byakhee partir par là où il est entré (perte de 0/1D3 point de *Santé Mentale*). De Blair, il ne reste que la moitié inférieure et il y a du sang partout (perte de 0/1D4+1 points de *Santé Mentale*). Le livre et le sifflet éclabous-

sés de sang peuvent être retrouvés dans le carnage. Les investigateurs devraient laisser leur adresse à la police locale s'ils veulent éviter d'être soupçonnés suite à leur présence sur la scène du crime.
Si le gardien souhaite éviter cette invocation ratée, Blair se contente d'attendre et d'observer. Le matin suivant, il demande aux investigateurs de partir (en prétextant des réservations) puis alerte Edwards de ces nouveaux développements à l'adresse de Bacon.

Concernant les décès de Jennings ou de Blair

Edwards entend parler des décès de Jennings ou de Blair. Si Blair est mort, son décès est relaté par les journaux et Edwards présume le pire. Sa réaction est d'activer une tâche qu'il espérait pouvoir retarder tant que Roby ne serait pas libre : il engage W.J. Blanchard, une compagnie de halage de l'Hereford pour déplacer les neuf pierres de la ferme à différents points autour du Loch Mullardoch en Écosse. Edwards sait que cela pourrait attirer l'attention si quelqu'un devait découvrir une ou plusieurs pierres, mais elles ne peuvent plus être laissées à leur place actuelle. Il a besoin des neuf pierres et compte vérifier personnellement leur position avant la cérémonie finale.

Une lettre du docteur Highsmith

Le 21 novembre, soit probablement après le retour des investigateurs du Suffolk, une note du docteur Highsmith leur parvient. Le docteur Highsmith demande à connaître les nouvelles informations qu'ils auraient pu apprendre sur le passé d'Alexander Roby. Il ne demande pas à savoir quelles sont leurs recommandations à l'égard de la libération de Roby, mais c'est le temps qu'ils les donnent, étant donné que l'audience a lieu le 30 novembre.

L'histoire de Lawrence Bacon

Revenons-en à Bacon. Avec Edwards, il est l'adorateur le plus impliqué dans la tentative d'amener le Roi en Jaune en Angleterre. Son passé a déjà été décrit : membre de l'Aube Dorée, il a rencontré Edwards et étudié avec lui, il utilise son commerce pour recruter de nouveaux adorateurs. Mais son caractère et sa vie ont été modelés par autre chose que par l'utilisation de deux sorts.
En 1920, Bacon a fait l'Effroyable Serment, un pacte magique avec Hastur (cf. LdB, Hastur – *Possession Corporelle*, p. 213). Bacon cherchait les connaissances et il les a eues. Sa connaissance des Autres Dieux et des Grands Anciens a été quadruplée. Bacon a également usé de magie pour prolonger sa vie : au cours des années, il a utilisé Voler la Vie sur des voyous, des prostituées et, en une seule occasion, sur un client. Il a drainé leur vie pour rajeunir. Amoral, brillant et sans âge, il est sûr que la vie est plus précieuse pour lui que pour n'importe qui d'autre sur Terre. Pourtant, Bacon le surhumain n'est pas satisfait. Cette vie qui lui est si précieuse est également sa prison car il ne peut pas absorber son savoir, il ne parvient pas à en trouver le sens, ni à lui échapper : son esprit réfléchit sans cesse et prend d'étranges détours. Il ne dort plus et ne parvient vraiment pas à faire face au monde réel. Il ne travaille qu'à l'invocation d'Hastur et espère que l'imminence de cet événement lui permettra de se libérer de son incertitude et de sa folie. Pendant qu'il attend, il vit en ermite. Lorsqu'il quitte sa maison, c'est uniquement pour faire une nouvelle victime.

Les individus ayant fait l'Effroyable Serment deviennent automatiquement un Effroyable Possesseur après leur mort.


Un byakhee se nourrit de Jennings

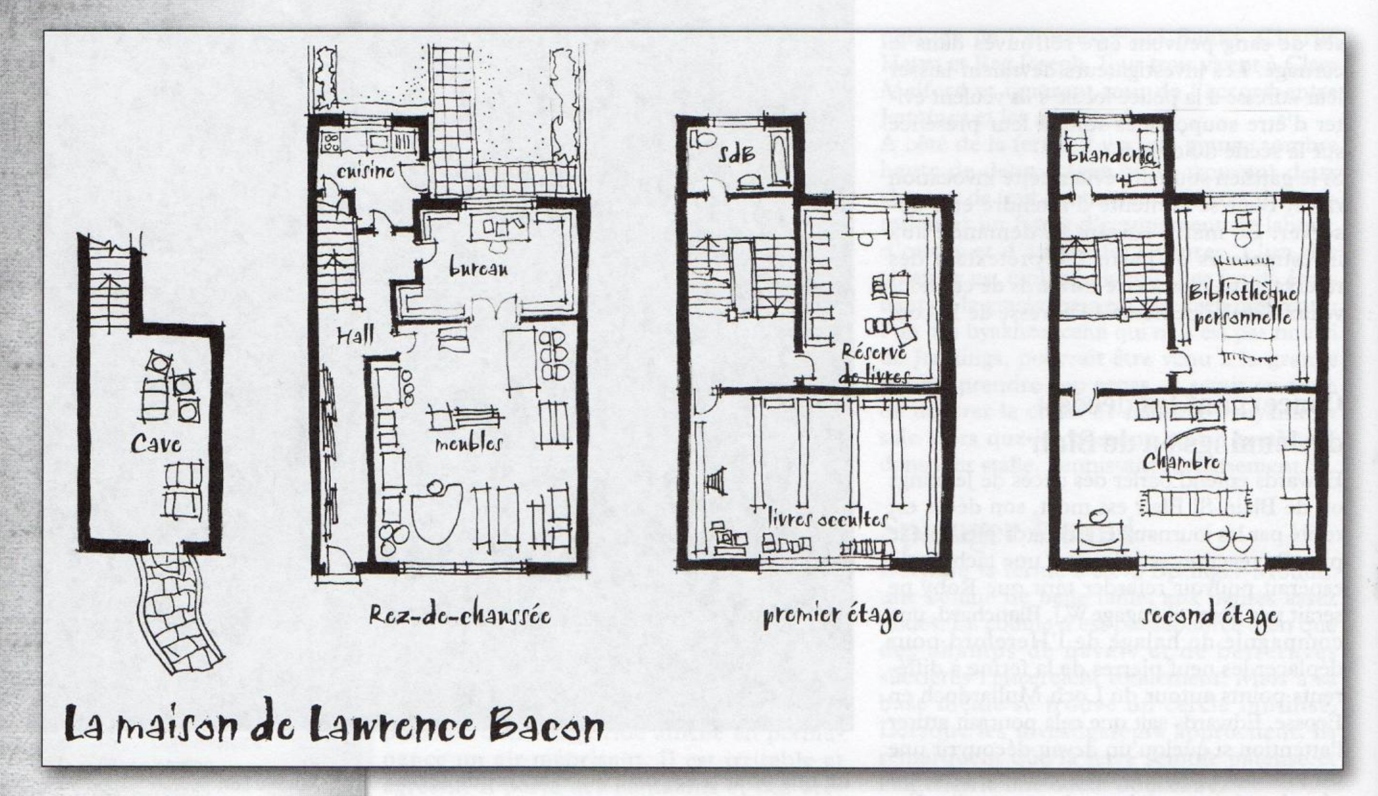
La maison de Bacon, au nord de Londres

La maison de Bacon au 112, Liverpool Road à Islington, lui sert aussi de commerce, où il vend des antiquités et des livres rares. Il ne reçoit ses clients que sur rendez-vous. En parlant aux commerçants locaux ou aux voisins, les investigateurs peuvent découvrir que Bacon vit là depuis trente ou quarante ans, qu'il n'emploie ni assistant ni domestique et qu'il vit en reclus. Si la propriété est surveillée, une seule personne y entrera en deux jours et elle partira sans avoir rien acheté. Si elle est abordée, cette personne – un adorateur anonyme entre deux âges – semble paranoïaque et refuse de parler aux investigateurs. La maison est sécurisée. Il y a un portail en fer verrouillé et renforcé devant la porte d'entrée et des barreaux protègent les fenêtres du rez-de-chaussée et du premier étage. La maison donne sur une route passante à l'avant et dans une ruelle à l'arrière. Son petit jardin arrière est laissé en friches et est couvert de déchets (une baignoire sans émail, une cuisinière en métal, etc.) et est fermé par un mur haut de plus de deux mètres et recou-

Un nouveau sort

Appeler/Congédier Hastur

Ce sort ne peut être lancé que de nuit lorsqu'Aldébaran est visible au-dessus de l'horizon. Chaque personne qui participe et chante un refrain appris auprès du lanceur du sort perd un point de magie. Le lanceur perd 1D10 SAN et choisit le nombre de points de magie qu'il dépense. Le nombre total de points de magie (du lanceur et du groupe) est égal au pourcentage de réussite du sort. Chaque byakhee présent durant l'invocation ajoute dix points au pourcentage de réussite. Pour chaque point de magie dépensé, le groupe doit chanter pendant une minute, jusqu'à un maximum de cent minutes. Hastur apparaît sous la forme d'un humain colossal, bouffi et blême, aux yeux vides et aux membres mous, dénués d'os. Il pèse plus de cent tonnes et son apparition coûte 5/1D100 SAN. Huit byakhee l'accompagnent toujours.
La déité est appelée entre neuf blocs de pierre, ou monolithes, placés en forme de « V ». Si un point de POU a été sacrifié à chaque bloc, les chances de succès du sort sont augmentées de 20 %. Consultez la description des monolithes pour connaître le texte de l'invocation.



vert de tessons de bouteilles pris dans le ciment. La porte arrière est fermée par des clous.

Bacon répond à la porte à la troisième sonnerie et entame la conversation par le portail fermé. Son apparence peut être surprenante : il est plus jeune que la description donnée par Tuck. Si les investigateurs prétendent vouloir acheter des meubles ou des livres et réussissent un test de *Crédit*, Bacon demande leur carte. Il la regarde et dit qu'il ne veut pas faire affaire avec eux. Il ferme la porte.

Si un investigateur mentionne Roby, Hastur, le Roi en Jaune ou quelque chose de ce genre, Bacon le regarde de près avec un mince sourire.

« Et pourquoi êtes-vous venu ici ? »

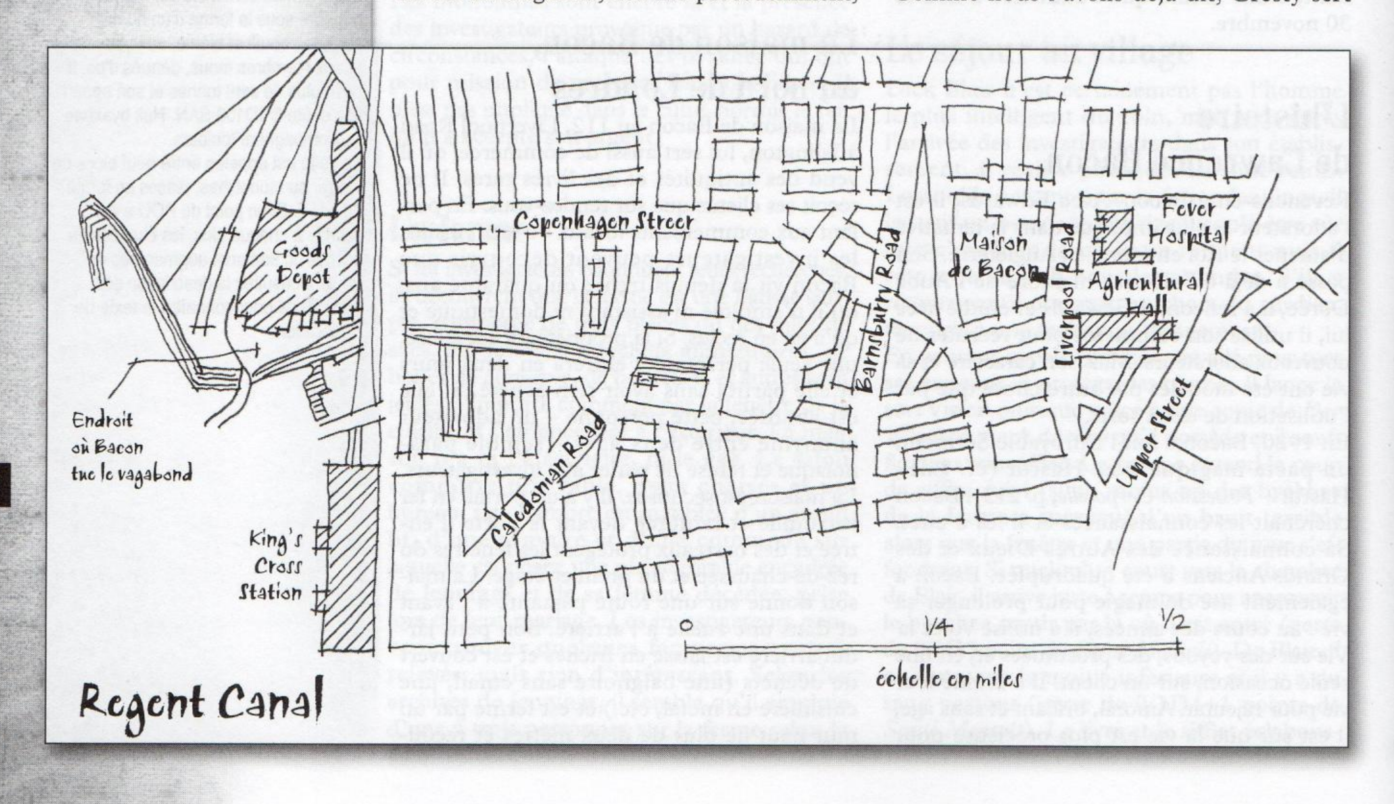
Quelle que soit la réponse, il demande la carte de cet investigateur, comme précédemment, puis dit que l'investigateur a été mal informé avant de fermer la porte.

Il laisse la carte dans le salon et n'en fait rien.

La première lettre de Wilfred Gresty

Les investigateurs comprendront l'histoire de Roby et ont peut-être visité Springer Mound, mais concernant les trois hommes auxquels ils veulent parler le plus, ils font face à un mur. Ils ne peuvent pas trouver Edwards ou Malcolm Quarrie et, même s'ils savent où demeure Bacon, ils ne peuvent pas lui parler.

Mais Wilfred Gresty voit là une opportunité. Comme nous l'avons déjà dit, Gresty sert



toujours Shub-Niggurath et son culte de la Chèvre. C'est un homme mesquin et vain, qui a de nombreux griefs. Il a écouté son colocataire, Coombs, avec grand intérêt. Gresty écrit soigneusement une lettre à l'un des investigateurs masculins dont Coombs a trouvé l'adresse. Grâce à Coombs, il sait où trouver Bacon. Peut-être peut-il nuire à Bacon. Il signe la lettre, mais ne donne pas d'adresse. Le tampon de la poste indique Bethnal Green, à l'est de Londres et atteint son destinataire le 20 novembre.

La rencontre près de Regent's canal

Bacon part en chasse, comme d'habitude à la pleine lune. Coombs, qui devrait suivre Bacon pour le protéger, est occupé à boire avec Gresty, qui le manipule. Coombs se laisse facilement persuader qu'il ne lui est pas nécessaire de suivre l'énervant Bacon par une nuit glaciale.

Conseil au gardien : *Il est important pour les investigateurs et pour la suite de la campagne qu'ils suivent Bacon jusqu'au canal. Il est également nécessaire de recourir à un deus ex machina : Bacon doit mourir. L'hameçon pour les investigateurs devrait être la lettre mais s'ils n'y mordent pas, les gardiens devront arranger la rencontre fatale eux-mêmes, peut-être à la demeure de Bacon si les investigateurs sont retardés jusqu'à la prochaine pleine lune. L'annonce du décès de Bacon* (cf. Chapitre 4, p. 58) *doit paraître avant l'invocation d'Hastur. Si les investigateurs tentent de retrouver Gresty, ils n'y réussiront pas : il connaît très peu de personnes à Londres et ceux qui le connaissent ne savent que son prénom, Wilfred.*

La nuit du 27 novembre, un observateur voit Bacon sortir de chez lui pour la première fois. Il est presque minuit. L'air est froid et le sol gelé. La lune pleine est jaune dans le ciel. Le trajet de Bacon est celui décrit par Tuck : Liverpool Road, puis Copenhagen Street, puis au nord vers Regent's canal. Le canal, d'un noir d'encre, parfaitement droit, est bordé d'entrepôts abandonnés qui servent de demeure aux vagabonds. Bacon marche lentement, cherchant une victime. Après dix minutes, il trouve ce qu'il cherchait : un homme seul endormi dans l'encadrement d'une porte. Il se plante devant lui, dos aux investigateurs et commence l'incantation pour Voler la Vie.

S'il n'est pas interrompu, voilà ce qui se passe ensuite.

Alors qu'il commence le sort, l'air semble prendre vie. Le chant est un hurlement inhumain qui semble venir de partout. La victime commence à hurler en agonisant et blasphème alors que son corps est secoué de sursaut, mais elle parvient tout de même à se relever. Bacon se jette sur elle, la repousse contre le mur et la retient tout en poursuivant son chant inhumain.

L'homme semble s'affaiblir et regarde autour de lui, désespéré. Où sont les investigateurs ? Le deus ex machina impose qu'ils soient repérés. Approchent-ils en courant ou cherchent-ils un meilleur angle pour voir ? Si c'est le cas, la victime les voit. S'ils sont cachés, demandez un test pour *Se cacher*. S'ils échouent, ils sont vus. S'ils réussissent, la victime effectue un test de *Trouver Objet Caché* et les voit.

« Aidez-moi ! Il m'assassine ! Je vous en prie ! Pour l'amour de… »

Puis il étouffe.

Cher ami,

Je vous appelle ainsi bien que nous ne nous soyons jamais rencontrés car j'espère que nous en serons bientôt. Coombs dit que vous avez rencontré M. Roby. Je pense que vous n'êtes pas l'ami d'Edwards et que vous cherchez donc Bacon maintenant. Vous devez savoir que M. Roby et Bacon avaient l'habitude de se retrouver avec Edwards, M. Quarrie et moi-même. Nous ne formons plus un groupe. M. Quarrie est parti et Edwards et moi nous parlons très peu. Vous savez ce qui est arrivé à ce pauvre M. Roby. Mais Bacon est un méchant homme et n'est pas mon ami. C'est la faute de Bacon si Roby est où il est. Je veux vous aider à le coincer et vous demande de le faire. Bacon sortira de chez lui la nuit du 27 novembre, à la pleine lune. Vous devriez le suivre. Soyez prudent. Emmenez des amis et des armes. Si je le lui demande, Coombs ne sera pas avec lui comme il le devrait, mais c'est un méchant homme qui fomentera des plans maléfiques. Surveillez-le. Il devrait être arrêté. Je vous réécrirai. En attendant, je vous souhaite bonne chance.

W. Gresty

Document *Les Oripeaux du Roi* #12



Lawrence Bacon

âge réel 60 ans, âge physique 44 ans, érudit anglais adepte de l'occulte

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	17
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	85 %
Comptabilité	20 %
Crédit	25 %
Écouter	55 %
Histoire de l'édition	68 %
Métier : relieur de livres	53 %
Mythe de Cthulhu	34 %
Négociation	35 %
Persuasion	65 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	25 %
Sciences formelles : astronomie	30 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	75 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sorts

Âme errante, Carillon de Tezchaptl, Chant d'Hastur, Chant de Thoth, Commander la fin de la journée, Contacter une goule, Création de portail, Effroyable Serment, Immunisation/Rempart de chair, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Mains de Colubria, Repérer les portails, Signe de Voor.

Bacon se retourne et voit les investigateurs, mais il termine son incantation en un tour. Il jette le cadavre sans aucun effort. Le cadavre semble ne rien peser et lorsqu'il touche le mur, il semble se briser ! Assister à cela coûte 1/1D3 points de *Santé Mentale*. Inspecter le corps desséché et cassé provoque la perte de 0/1D6 points de *Santé Mentale*.

Le silence semble fragile.

Bacon présume que les investigateurs sont des voyous et avance vers eux, furieux.

« Coombs, j'ai besoin de vous ! » et un instant plus tard : « Coombs, soyez maudit. Où êtes-vous ? J'ai besoin de vous ! »

Le chemin qui longe le canal est verglacé et dangereux. Si les investigateurs engagent le combat, courent, etc. ils subissent un malus de -20 % à leur test d'Athlétisme (cf. LdB – Cascades, p. 147), sinon ils tombent. S'ils tombent, ils tombent dans le canal glacé. Appliquez les règles pour nager ou se noyer tels qu'indiqués dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, p. 146. Les autres devront le sauver dans les cinq prochains rounds, en raison du froid. Un test réussi de FOR contre TAI sur la table de Résistance permet de s'en sortir.

La mort de Bacon

Si Bacon ne s'est pas noyé, sur son corps se trouvent son sifflet à byakhee, la pierre sculptée du Signe des Anciens qui permet de lancer le sort Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux ainsi que les quatre clefs de sa maison. Les investigateurs seraient avisés d'aller voir ce qui se trouve dans sa résidence.

Bacon arrive la nuit suivante sous la forme d'un Effroyable Possesseur. Les investigateurs devraient en entendre parler seulement s'ils suivent ce qui s'est passé près du canal ou s'ils ont choisi d'appeler la police avant ou après les événements de la nuit. Le Possesseur n'est pas une chose dont ils devraient s'occuper – la police métropolitaine finira par détruire la menace en pleine journée – mais des groupes empressés pourraient être incapables de résister. À la mort de la créature, le corps reprend l'apparence de Bacon.

Lawrence Bacon

Apparence et attitude

Bacon est un homme très grand et gros (1m92 pour 110 kg). Il a de longs cheveux noirs et une barbe fournie. Son âge est difficile à estimer. Il semble avoir moins que ses soixante ans, grâce au sort Voler la Vie, mais son incapacité à dormir lui donne l'air perpétuellement hagard et las. Il refuse de parler du Mythe de Cthulhu. Il a soigneusement tracé une ligne pédante entre le spiritualisme et l'occulte. Grâce à l'Effroyable Serment conclu avec Hastur, son intelligence est surnaturellement élevée et il ne dort pas. En fait, il ne peut pas dormir.

Connaissance

Certaines universités et musées contactaient parfois Bacon, car il sait authentifier et identifier des manuscrits occultes, mais il n'opère plus dans le domaine depuis au moins dix ans.

La tactique de Lawrence Bacon

Bacon a utilisé 5 de ses 18 points de magie pour jeter le sort Immunisation/Rempart de chair avant de quitter sa maison et est protégé de 17 points d'armure contre toute attaque. Si Voler la Vie a été interrompu, il a 13 points de magie et jette le sort Mains de Colubria, ce qui ne lui laisse qu'un point de magie. Le venin des serpents n'a qu'un point de POU, mais cela lui permet d'avoir deux attaques et fait perdre 0/1D6 points de *Santé Mentale* à ceux qui voient les serpents. Si Voler la Vie n'a pas été interrompu, Bacon n'a que 7 points de magie. Avec 6 points, il tente d'Invoquer/Contrôler un byakhee et souffle dans son sifflet. Il a 70 % de chance de succès, mais le byakhee met 2D10 tours pour arriver et le sifflement risque d'attirer l'attention. Bacon préférera donc d'autres moyens de défense. Si Bacon est mort avant que le byakhee arrive, les actions de ce dernier sont laissées à l'appréciation du gardien.

Bacon peut choisir de se cacher dans un des bâtiments voisins et tenter de séparer les investigateurs. S'il y parvient, ce sera un moment intense s'ils entendent le sifflet à byakhee et qu'ils ont une idée de ce que cela implique.

Si les investigateurs ont le dessous, Bacon devrait chuter dans le canal en jurant. Son corps s'enfonce immédiatement et ne réapparaît pas.

Connaissances spécifiques

Il possède un magasin d'antiquités et de livres rares chez lui au nord de Londres mais ne porte qu'une attention fantaisiste et chaotique à ses affaires lorsqu'il s'y intéresse.

Intrigue

Bacon a rencontré Montague Edwards à l'Aube Dorée et c'est lui qui a présenté Alexander Roby à Edwards. Lionel Trollope mentionne que Bacon est un adepte de l'occulte et Vincent Tuck raconte la nuit où il a vu Bacon assassiner un homme. La première lettre de Wilfred Gresty le cite comme étant responsable de la chute de Roby et pousse les investigateurs à le confronter. L'incident à Regent's canal devrait se terminer avec sa mort, mais il se relève la nuit suivante sous la forme d'un Effroyable Possesseur. Sa demeure aura probablement été fouillée. Il possède de nombreux livres, mais les deux découvertes majeures sont *Le Codex Turner* ainsi que le Carillon de Tezchaptl.

Un Effroyable Possesseur

Apparence et attitude

Hideux. Le visage du possédé est encore reconnaissable, l'air frappé de terreur et de haine sous une mer ondulante de chair molle. Des écailles et des os forment des angles étranges sous cette masse visqueuse et une odeur de chair pourrissante en émane. (Les caractéristiques humaines de Bacon sont énumérées ci-contre et le Possesseur pourrait en garder quelques-unes, ainsi que des sorts, à la discrétion du gardien.)

Visiter la maison de Bacon

Si Bacon meurt, les investigateurs ont la chance de pouvoir fouiller sa maison. Les

clefs qu'ils ont peut-être pu récupérer ouvrent le portail, la porte d'entrée, le bureau et la chambre.
La maison comprend trois niveaux ainsi qu'une cave. Les lieux sont vraiment en désordre et sales. Des valises, des boîtes et des vieux journaux jonchent tout l'espace disponible au sol alors que des livres, des factures et des pamphlets occupent tout le reste de l'espace, y compris les escaliers. Le rez-de-chaussée abrite une sélection de meubles jacobéens de qualité moyenne que Bacon ne s'est jamais soucié de vendre. Le premier étage regroupe plus d'un millier de livres occultes, théologiques et philosophiques classés sur des étagères sans aucun ordre précis. Les livres sont assez, voire très, rares. Le deuxième étage est composé d'un bureau et d'une chambre, tous deux fermés à clé. Neuf marches mènent du rez-de-chaussée à la cave, un espace haut d'un mètre cinquante destiné à stocker le charbon. La cave semble contenir uniquement des déchets, mais un test de *Vigilance* permet de sentir une très mauvaise odeur qui en émane, peut-être celle d'un animal en décomposition, ou d'autre chose.
Les deux objets importants que les investigateurs devraient trouver sont *Le Codex Turner* et le Carillon de Tezchaptl. Le codex est ouvert pour consultation sur le bureau de Bacon et le Carillon se trouve sur sa table de nuit, parfaitement visible.
Ces objets sont indiqués avec les autres dans la section « Les objets de valeur ou d'intérêt » (cf. p. 56). Le gardien pourrait permettre de découvrir d'autres choses, comme une copie de *Le Roi en Jaune*, par exemple, mais cela dépend aussi du courage des investigateurs car une fois que les deux objets importants sont découverts, quelque chose d'autre les rejoint dans la maison.

Les goules

Alors que les investigateurs explorent la maison, une goule y entre par la cave (goule #2). Elle se trouvait non loin, ayant été contactée plus tôt dans la journée par Bacon et elle a senti des mouvements dans la maison qu'elle ne reconnaît pas. Elle a aussi l'impression que Bacon est mort, car elle ne sent aucune sorte de lien. Tout comme les investigateurs, elle est en pleine exploration et sent qu'elle a beaucoup à trouver. Elle est prudente et silencieuse comme tous les siens, et suit les investigateurs pendant un temps. Le gardien devrait permettre aux investigateurs de la voir grâce à un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* alors qu'elle se retire silencieusement à la cave. Une fois sous terre, elle en appelle quatre en renforts avant de retourner dans la maison. Les investigateurs devraient être sortis de la maison avant que cela arrive. Bien qu'elles soient maintenant au nombre de cinq, les goules se montrent encore très prudentes. Elles ne veulent pas risquer d'être blessées ou tuées. Elles ne veulent pas non plus être clairement identifiées. S'il n'y a qu'un ou deux humains, elles pourraient risquer une attaque, mais s'ils sont plus nombreux, elles essaieront au mieux de les effrayer.

Apparence

Extrait du *Guide de campagne des monstres de Cthulhu de S. Petersen* : « Elles ne sont pas complètement humaines, bien que leur apparence s'en approche. Les goules sont plutôt bipèdes, mais ont une démarche voûtée. Leur aspect est vaguement canin et elles ont une peau caoutchouteuse, un corps semblant sortir d'un moule, des sabots à la place des pieds et des griffes épaisses qui leur servent à creuser. »

Si les investigateurs descendent à la cave, un test de *Trouver Objet Caché* permet de trouver une petite ouverture dans l'un des murs, caché derrière l'emplacement d'une vieille cheminée. C'est une voie qui permet de descendre. Pour ses recherches, Bacon contactait régulièrement des goules et celles qui restaient dans le coin ont établi leur repaire dans sa cave. Les goules le connaissent bien et ont attendu patiemment sa mort depuis plusieurs années. En une demi-heure, plusieurs goules émergeront pour piller la maison en cherchant des objets de choix.
Au choix du gardien, les investigateurs pourraient revenir à la maison de Bacon le



Lawrence Bacon

Effroyable Possesseur

CON	45	Endurance	99 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	27	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact + 8
Points de Vie 36
Mouvement 8

Compétences
Écouter 50 %
Trouver Objet Caché 50 %

Attaques
Toucher 85 %, les dommages sont la mort ou 1D10 points de vie drainés par round

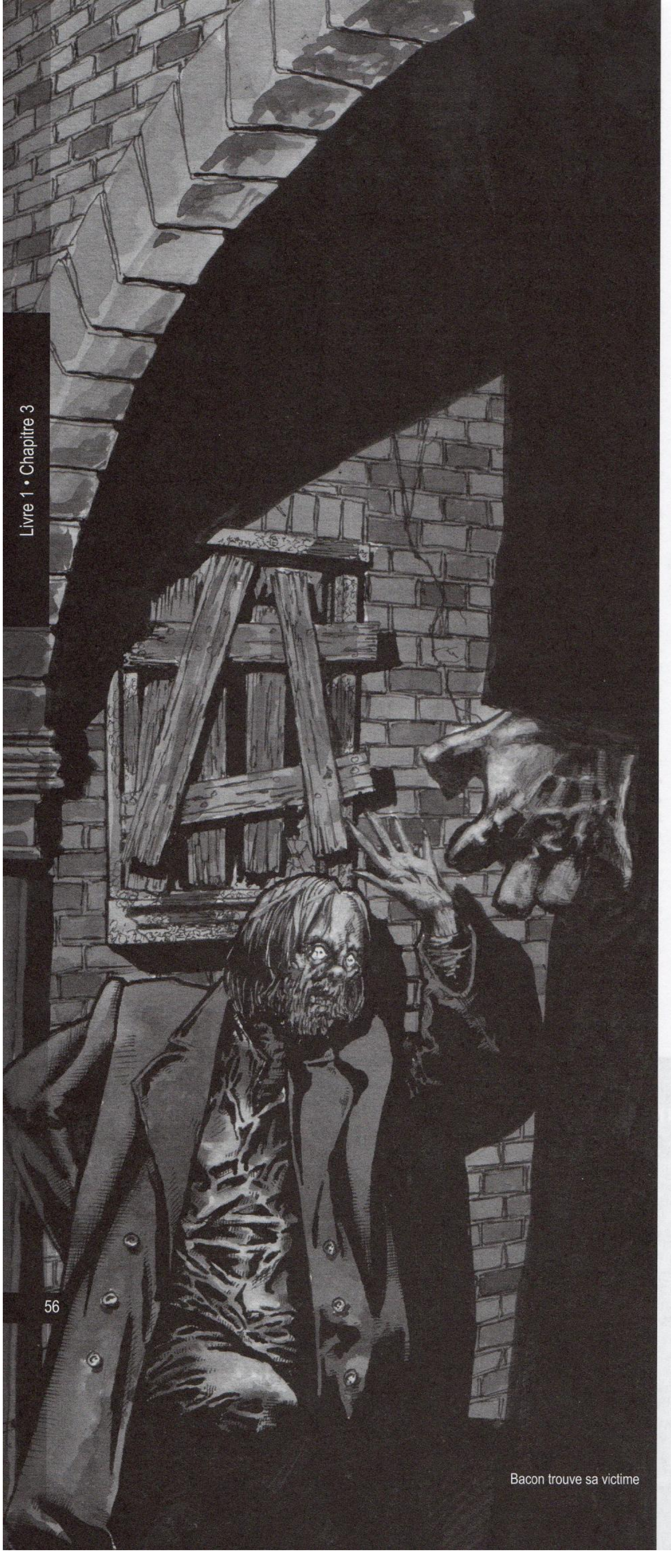
Protection
6 points d'écailles et de chair caoutchouteuse

Perte de *Santé Mentale*
1/1D6 points de *Santé Mentale* pour tous ceux qui voient un Effroyable Possesseur

Document *Les Oripeaux du Roi* #13

Notes concernant Le Codex Turner

Cette copie est numérotée 125 sur 1000. La traduction de l'œuvre est attribuée à Maplethorpe Turner et associés et date de 1902. L'introduction précise que le texte a été découvert à la fin du 19e siècle par M. Turner lui-même dans des ruines guatémaltèques. Le texte était sculpté sur des centaines de fines plaques de cuivre dans un système de hiéroglyphes jusque-là inconnu. Turner et d'autres érudits les ont déchiffrés bien que les autres traducteurs ne soient mentionnés nulle part dans le livre. *Le Codex Turner* semble être une série de prières, d'éloges et de libations à des entités nommées l'Effroyable, Hastur et Kaiwan.
Une courte prière est intitulée Éloge au Pur mais aussi Tezchaptl écoute ou Faire sonner le Carillon de Tezchaptl.
Puis Tezchaptl parle, loué soit son nom, il fait taire le chant des oiseaux et les cris des animaux, immobilise même le souffle du vent.
Une prière plus courte encore est intitulée Appeler le Pur, mais aussi la Voix de Tezchaptl ou Faire résonner le Carillon de Tezchaptl.
Puis Tezchaptl parle, loué soit son nom, de sa voix puissante.
Le carillon est un objet physique et sa fabrication est décrite en détail. Cela implique de fabriquer une cloche ou un objet similaire faite de métal pur et de l'apporter à une altitude très élevée. Là, un rituel complexe et long permet de consacrer l'objet. La fabrication nécessite aussi de faire l'Effroyable Serment (voir plus bas).
Le carillon semble offrir une protection contre les « enchantements » faits à portée d'ouïe du lanceur et qui incluent des instruments de musique, des chants ou des récitations. La première prière semble permettre l'absorption d'un tel enchantement si elle est accompagnée d'un doux carillonnement. La seconde prière semble permettre de libérer l'énergie accumulée grâce à un second coup de carillon, plus fort.
Et voici la prière intitulée Nous accueillons l'Effroyable :
Dans l'expectative nous levons nos museaux pour sentir la haine dans l'air,
Nous tendons nos oreilles pour entendre le son de l'amour.
Nous, les muets, boiteux, idiots, moroses, faibles,
Nous tournons nos yeux aveugles vers l'assassin du chasseur
Nous levons nos mains et nos voix en priant pour une réponse.
Neuf dents sont dressées dans la mâchoire de la terre vivante.
Reviens Hastur ! Entends-nous !
Ton Étalon céleste, seigneur, le ciel d'un noir d'encre.
Reviens Hastur ! Sauve-nous !
Ia ! Grand ancien ! Ia ! Ô Hastur ! Dirige-nous !
Voici la prière de l'Effroyable Serment :
Donne-moi tout ce que je souhaite, Grand Hastur. Écoute-moi !
Surveille ton serviteur pour l'éternité
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.


Bacon trouve sa victime

lendemain et trouver quelque chose qui aurait survécu au vandalisme des goules. Cependant, un policier sera en faction devant la porte. Coombs n'apprendra pas la mort de Bacon avant plusieurs semaines et informera Edwards à ce moment-là. Edwards voudra fouiller la maison pour récupérer des livres, des artéfacts ou des documents l'incriminant. Coombs mènera cette expédition composée de deux ou trois adorateurs, dont probablement Gresty. Leur recherche sera vaine, la maison aura déjà été dépouillée de tout objet valable.

Les objets de valeur ou d'intérêt

- Le livre d'Alexander Roby ***Der Wanderer durch den See*** (décrit au chapitre 2, p. 37)
- ***Le Roi en Jaune*** (décrit précédemment dans le prologue, p. 17)
- Un bol couvert de runes qui semble fait d'un alliage de cuivre (nécessaire pour Envoyer des rêves) et deux pierres sculptées du Signe des Anciens (nécessaires pour Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux)
- ***La branche dorée : une étude de la magie et de la religion***, par J.-G. Frazer, docteur ès littérature, seconde édition, révisée et approfondie en trois volumes, 1900, Macmillan and Co.
- ***Principes de la Nature, sa Divine Révélation et Une Voix de l'humanité***, par Andrew Jackson Davis, 1847
- ***Culte des Sorcières en Europe occidentale***, par le docteur Margaret Murray, 1921. (Pour ces deux derniers textes, consultez les règles de *L'Appel de Cthulhu*, p. 174)
- ***L'Homme de Tours***, écrit en français par Jean-Luc Trébusset, 1907, une imposante thèse de doctorat en philosophie faisant le lien entre l'ancien savoir et le moderne. L'auteur affirme que les théories en vigueur ont effacé et intentionnellement dépassé la vérité dont elles approchaient. Le titre n'est pas expliqué.
  Complexité : Ardu (50%) ; **Durée** : Semaines ; **Occultisme** : 2 ; **SAN** : 0 ; **Sortilèges** : Aucun
- ***Tout s'écroule***, par Mme Laura Abigail Vincent, 1881. Un examen et une nouvelle approche des fables, chants, contes et histoires pour enfants, de leurs similitudes à travers les cultures et les époques et des effets qu'ils ont sur ceux qui les entendent et ceux qui les racontent. Il contient de nombreux vers obscurs et inquiétants.
  Complexité : Ardu (50%) ; **Durée** : Semaines ; **Occultisme** : 1 ; **SAN** : 0 ; **Sortilèges** : Aucun
- ***Le Codex Turner***, Maplethorpe Turner et associés, 1902. À la fin du 19e siècle, Maplethorpe Turner, un riche américain adepte de voyages, est censé avoir découvert un certain nombre de fines plaques de cuivre au Guatemala. Turner a passé onze

ans à déchiffrer les hiéroglyphes qui avaient été gravés dans le métal. Il a publié ses découvertes en 1902 en une édition limitée à mille exemplaires. Cependant, les découvertes archéologiques faites à ce jour ne permettent pas d'accepter le livre étant donné que le traducteur a refusé de nommer ses collaborateurs, préférant garder tout crédit pour lui seul. Les originaux en métal ont fondu lors d'un incendie en 1919 et Turner n'a jamais été reconnu pour son travail. La traduction de *Le Codex Turner* est une série de prières et de libations adressées à l'Effroyable, Hastur.

Complexité : Ardu (50%) ; **Durée** : Semaines ; **Mythe** : 3 ; **SAN** : 1 ; **Sortilèges** : Appeler/Congédier Hastur, Carillon de Tezchaptl, Effroyable Serment, Libérer Hastur

Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #13* pour obtenir un résumé du *Codex Turner* et des extraits choisis (p. 55), y compris l'utilisation du Carillon de Tezchaptl.

- ***Le Carillon de Tezchaptl***. Cette petite clochette en argent à la forme délicate est posée sur un réceptacle qui sert à la maintenir droite. La clochette comme le plateau sont gravés de runes et parfaitement polis. La cloche sonne de manière claire et prolongée. L'utilisation et la fabrication du Carillon sont décrites dans le document *Les Oripeaux du Roi #13*. Le carillon est efficace à 100 % et sera crucial pour la défense des investigateurs plus tard dans cette aventure.





Cinq goules urbaines

	1	2	3	4	5
CON	13	11	16	14	14
DEX	17	16	15	10	14
FOR	12	16	15	19	21
TAI	13	13	13	17	18
INT	16	14	12	12	14
POU	12	13	15	13	11
PV	13	12	15	16	16
Impact	+2	+2	+2	+4	+4
MOU	9				

Compétences

Athlétisme	85 %
Athlétisme : saut	75 %
Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Se cacher	60 %
Sentir la décomposition	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

Griffes 30 %, dommages 1D6+Impact, morsures 30 % 1D6+Impact (la goule ne lâche pas prise et provoque 1D4 de dommages jusqu'à ce que mort s'ensuive)

Protection

Armes et projectiles ne causent que la moitié des dommages normaux, arrondis supérieurs.

Sorts : La goule n°4 connaît Contacter une goule

Perte de *Santé Mentale* : 0/1D6 suite à une rencontre avec une goule

Chapitre 4

Fuite vers le Nord

Où les investigateurs courent contre la montre

En quelques mots...

L'audience d'Alexander Roby a eu lieu. Si le docteur Highsmith recommande sa libération, la cour lui donne raison et ordonne qu'il soit placé en maison de convalescence dans le Kent. Si les investigateurs ont convaincu le docteur Highsmith de l'interner, la cour ordonne qu'il demeure à l'asile. De toute manière, Montague Edwards s'empare d'Alexander Roby et l'emmène au nord, en Écosse. S'il l'emmène de force, un autre meurtre est commis et l'identité de la victime ne sera pas connue immédiatement. Les investigateurs apprendront que Michael Evans était en réalité Edwards, mais ont tout de même du mal à le localiser.

Roby a secrètement envoyé une lettre à son ancienne fiancée, Delia Morrison, mais à son ancienne adresse et sous son nom de jeune fille. La lettre est retardée, mais Delia l'envoie aussitôt qu'elle la reçoit si elle est en bons termes avec les investigateurs. La lettre indique la destination d'Alexander. Le jour suivant, la rubrique nécrologique de l'*Occult Magazine* annonce le décès de Bacon et parle d'Edwards comme du « Laird de Mullardoch ». L'auteur de l'annonce est Aleister Crowley et une entrevue avec lui confirme que c'est bien cet Edwards qu'ils recherchent. Crowley connaît également Malcolm Quarrie et parle de son intérêt pour un groupe italien, mais cela doit attendre. Si les investigateurs ne sont pas encore partis pour Mullardoch, Wilfred Gresty peut leur envoyer une troisième lettre pour qu'ils s'y rendent.

Les investigateurs doivent se hâter de rejoindre le nord. Lors de leur voyage en train, ils rencontrent Henry Lister, un adorateur qui mentionne que le rassemblement devait se faire pour le 5 décembre. Les investigateurs se dirigent vers le Loch et, alors qu'ils en approchent, ils voient les monolithes et ont un aperçu d'une larve d'Hastur installée sur Terre. Et, au Loch, ils découvrent Carcosa.

Sont-ils arrivés trop tard ? Roby a fini de Bâtir Carcosa, mais les investigateurs devraient arriver avant que les quatre larves aient été invoquées le 11 décembre et avant qu'Hastur soit invoqué le 12 décembre. Ils ont encore du temps.

Résumé de l'épisode précédent

Ayant affronté l'horreur, les investigateurs ont découvert la vocation du culte : faire venir Hastur sur Terre. Ils sont désormais à disposition plusieurs ouvrages occultes qui pourront leur être très utiles, ainsi que plusieurs noms, mais peu de pistes concrètes. Ils ont défait l'un des adorateurs qui s'est révélé être très dangereux : Lawrence Bacon. Ils ont pu retrouver sa trace grâce à une lettre de William Gresty, qui va continuer à leur donner des informations épistolaires.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir le lieu de cérémonie**
  D'une manière ou d'une autre, Alexander est libéré. Il va se rendre dans le Nord avec Montague Edwards afin d'accomplir le rituel pour faire apparaître Carcosa. Les investigateurs vont devoir découvrir où va avoir lieu cette cérémonie : le Loch Mullardoch.

- **Découvrir l'existence du groupe italien**
  En rencontrant Aleister Crowley, les investigateurs vont découvrir l'existence d'une branche italienne du culte : Il Fratelli des Signo Giallo. Cette information, non exploitable directement, donne un début de piste pour la suite de la campagne (le livre 3).

- **Arriver avant le 11 décembre**
  Les investigateurs vont devoir courir contre le temps, car le grand final de la cérémonie interviendra le 12 décembre, avec l'arrivée d'Hastur sur Terre.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	♟♟♟♟
Époque	1920's

Ambiance

Les choses se précisent ! Les investigateurs vont devoir se dépêcher afin d'arriver à temps pour empêcher, ou interrompre, la cérémonie qui se tient en Écosse. Les derniers éléments du puzzle se mettent en place. Le sentiment d'urgence devrait être omniprésent dans ce chapitre, ainsi que l'imminence d'un grand danger : l'arrivée d'Hastur ! Les investigateurs vont croiser des adorateurs et autres illuminés, qui vont leur livrer des informations précieuses.



À l'affiche

Montague Edwards

Jusque-là, Montague travaillait à l'asile de St Agnès sous la fausse identité de Mark Evans. Il va, quelle que soit l'issue de l'audience d'Alexander, libérer Alexander afin de l'emmener au Loch Mullardoch pour accomplir la cérémonie.

Alexander Roby

Clef de voûte de la cérémonie qui va avoir lieu, Alexander à envoyé une lettre à son ancien amour, Delia. Cette lettre va permettre aux investigateurs de retrouver sa piste et de parvenir à temps à Loch Mullardoch.

Aleister Crowley

Le célèbre et infâme magicien a publié dans l'*Occult Magazine* une rubrique nécrologique qui peut permettre de mettre à jour Edwards. Les investigateurs pourront le rencontrer et ainsi obtenir beaucoup d'informations sur le culte, y compris sa branche italienne.

Henry Lister

Adorateur qui se rend en train en écosse, il peut être une source d'informations précieuse, à la fois sur ce qui s'est passé en 1925, et sur ce qui est prévu lors de la cérémonie à venir.

L'ombre noire des arbres se découpe. Ils penchent… pointent une direction tels des cheveux dressés sur le dos d'un animal prodigieux. Ils pointent vers le Loch.

Talbot Estus, *La dame en gris*

Trop grand, oh bien trop grand pour tenir en l'air.

Gene Wolfe, *L'île du docteur mort*

Les investigateurs ont certainement récupéré tout ce qu'ils pouvaient à cette étape : ils ont parlé à plusieurs personnes ayant connu Roby avant son internement, ont assisté à la mort de Bacon ou y ont pris part et ils ont visité Springer Mound. Ils savent également que le culte s'intéresse à eux, Coombs et Gresty ayant pris contact avec eux séparément. Ils peuvent également soupçonner que Roby est un élément clef pour tenter de répéter une expérience similaire à ce qui s'est passé à Springer Mound. Peut-être que les journées suivantes seront consacrées à l'étude des textes qu'ils ont récupérés : *Der Wanderer durch den See*, *Le Codex Turner* et *Le Roi en Jaune*.

Quelques jours après la mort de Bacon, soit probablement le 29 novembre, une lettre leur parvient et leur en apprend plus. C'est une longue lettre de Wilfred Gresty, écrite sous l'influence de l'alcool. La lettre porte la même estampille de Bethnal Green que la première (consultez le document *Les Oripeaux du Roi #14*). Le destinataire est considéré comme un ami bien qu'il puisse être troublé par la référence au « meurtre de Bacon ». Gresty s'est rendu à la maison de Bacon et a pu s'assurer qu'il n'y vit plus. Il sait qu'il doit être mort. Le contenu de la lettre ne permet pas de trouver Edwards, mais confirme qu'il a des plans pour Roby. La lettre mentionne également la séparation d'Edwards et de Quarrie et lance le deuxième livre de cette campagne (cf. p. 87) alors que les investigateurs apprennent que Quarrie poursuit ses recherches et a des plans beaucoup plus dangereux.

Conseil au gardien : *Cette lettre présume que Bacon est mort. Si le destinataire de la première lettre de Gresty est également mort, la lettre parvient aux investigateurs par les exécuteurs testamentaires du défunt.*

Cher ami,

Je dois vous remercier d'avoir tué Bacon. Je suis sûr que cela a été difficile, mais c'était un homme maléfique. Je sais où placer ma confiance et j'ai bien fait de me confier à vous en cela. Maintenant que nous nous faisons confiance, nous devrions apprendre à mieux nous connaître. J'ai des amis. Mais pas des gentilshommes comme vous et vos amis. Nous devrions nous rencontrer. Je viens de l'ouest, mais Londres est mon domicile depuis dix ans maintenant et je dirais que c'est un pot de chambre, beau à regarder, mais plein de souillures et malodorant. J'espère rentrer chez moi bientôt et hériter. Je dois vous dire que je dois hériter d'Atkinson Place lorsque mon père mourra. Il ne devrait plus vivre plus de deux ans. Il dit que je suis là pour la Chèvre mais il m'en doit une et je serai payé pour mes services. La femme de la ferme de Nug, celle de M. Quarrie, mon vieux ne l'a jamais eue. L'enfant est pas de lui. Cela m'amuse de penser qu'il peut faire se réaliser des choses plus noires et sauvages que n'importe quel cauchemar mais qu'il n'est pas capable de la rejoindre au lit. Que ses testicules flétris doivent le faire souffrir lorsqu'il pense à elle. D'abord, nous devons jouer nos dernières cartes contre Edwards et le dieu qu'il vénère. Edwards a besoin de M. Roby et s'il lui met la main dessus, le prix à payer sera élevé. Pire encore, car l'enfer est issu de l'imaginaire des faibles. Vous devez l'en empêcher. Edwards m'appellera aussi. Il a besoin de moi. Je ne lui répondrai pas. Je préfère faire appel aux dieux anglais pour qu'ils gardent l'un de leur meilleur serviteur qui est aussi votre ami,

Wilfred Gresty

Document *Les Oripeaux du Roi #14* : la deuxième lettre de Wilfred Gresty

L'audience pour la libération d'Alexander Roby

La décision quant à la libération d'Alexander Roby est prise selon les preuves présentées à la cour d'Hereford le 30 novembre 1928. Roby n'y assiste pas. Hereford, à trente kilomètres de Weobley et de l'asile, est un village rural de 23 000 habitants situé sur la rive nord de la Wye. On y trouve une belle cathédrale. Les investigateurs pourraient vouloir assister à l'audience et les hôtels locaux se nomment le Green Dragon, le Mitre et le City Arms.

S'il n'est pas convaincu de plaider le contraire, le docteur Charles Highsmith se prononce en faveur de la libération de son patient de St. Agnes pour être transféré à la maison de convalescence Southgate à Deal, dans le Kent. Les investigateurs auront probablement conscience qu'il vaudrait mieux empêcher que Roby soit libéré. Ils peuvent avoir tenté de convaincre le docteur Highsmith de garder Alexander à l'asile en attendant qu'ils aient plus d'informations. Jouez cette rencontre avec le docteur Highsmith, qui serait furieux d'avoir eu tort. Si le docteur Highsmith refuse de les écouter, les investigateurs pourraient contacter Grahame Roby et le convaincre de recourir à ses contacts pour s'assurer qu'aucune décision ne libère son frère.

Si l'audience conclut qu'Alexander doit rester à St. Agnes, les investigateurs regagnent instantanément 1D6 points de *Santé Mentale*.

MEURTRE D'UN PENSIONNAIRE DE L'ASILE DU HEREFORDSHIRE

Un pensionnaire de l'asile de la vallée de la Wye a été brutalement assassiné jeudi dans des circonstances étranges. Le défunt, Alexander Roby, faisait l'objet d'une audience pour libération l'après-midi même au tribunal d'Hereford. Le magistrat a écouté les représentations du directeur de l'asile et a ordonné que Roby soit interné à perpétuité, pour sa propre sécurité. Mais lorsque le directeur est retourné à l'asile, il a découvert que Roby avait été tué.

Roby était pensionnaire de l'asile St. Agnes de Weobley, Herefordshire, sous les soins du docteur Charles Highsmith. Il avait été admis en octobre 1926, peu après les meurtres de son père, Herbert, et de sa sœur, Georgina, crime jamais éclairci. Son frère est le banquier Grahame Roby de Coutts and Co.

La police dit que le meurtre a été extrêmement violent et a été commis avec un couteau, qui a été retrouvé en possession d'un autre pensionnaire. Cet homme est le principal suspect, mais la police cherche à contacter deux infirmiers qui ont disparu. Les deux hommes sont Thomas Clarke de Leominster, 34 ans, de taille moyenne et mince, rasé, yeux bleus et cheveux blonds, et Michael Evans, également de Leominster, 41 ans, de taille et de corpulence moyennes, rasé, yeux noirs et cheveux bruns. L'un des deux hommes pourrait être blessé.

Daily Express, 1er décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #15* : Article de journal concernant la « mort de Roby »

Edwards apprend le verdict

Lors de l'annonce du verdict, un adorateur présent à l'audience appelle Edwards à l'asile.

Si Roby doit demeurer interné, Edwards exécute immédiatement le plan auquel il ne voulait pas recourir. S'assurant de ne pas être dérangé, il emmène Roby hors de sa cellule et le place dans sa voiture où il a des vêtements de rechange pour lui. En retournant à l'asile, il prend un couteau et oblige un infirmier à s'installer dans la cellule vide de Roby. Il choisit Thomas Clarke, d'un âge et d'une apparence similaires à Roby et lui fait porter l'uniforme de Roby. Puis il l'assassine et, sous le coup de la folie, il s'inflige les mêmes coups qu'il porte à Clarke. À la mort de celui-ci, il mutile le cadavre en se concentrant sur son visage. Lorsqu'il sort, il entre dans la cellule d'Harriwell, jette le couteau dans un coin et libère Harriwell de sa camisole de force. Puis, alors qu'il est déjà guéri, il part avec Roby. Edwards ne s'attend pas à ce que son subterfuge fasse long feu. Il veut simplement semer la confusion et ralentir tout poursuivant.

Si Roby doit être libéré, Evans, l'infirmier le plus compétent, sera responsable de son transfert.

Qu'il soit responsable de conduire Roby à la maison de convalescence ou qu'il s'enfuie avec lui, les gestes d'Edwards demeurent les mêmes. Le jour de l'audience, il conduit Roby à la gare de Bristol où ils prennent le train pour Londres. Ils passent la nuit du 30 novembre dans un hôtel de Londres. Le 1er décembre, ils prennent le train d'Euston vers l'Écosse et arrivent à Mullardoch House plus tard cette même journée.

Si Edwards a commis un nouveau meurtre, tous les journaux en parlent le jour suivant. À ce moment-là, la police présume encore que le corps est celui de Roby. Pour un exemple d'article traitant du nouveau meurtre à l'asile, consultez le document *Les Oripeaux du Roi #15*.

L'identification du corps

La fausse identification est rectifiée le lendemain, 1er décembre. À son arrivée à la morgue pour identifier le corps, Grahame Roby affirme hors de tout doute qu'il ne s'agit pas d'Alexander : le cadavre n'a pas la cicatrice à l'avant-bras que son frère a eue durant son enfance. La police comprend alors que le corps doit être celui d'un des infirmiers et qu'il doit s'agir de Thomas Clarke, dont les cheveux sont blonds comme ceux d'Alexander (ceux d'Evans sont bruns). La police contacte la famille de Clarke.

Le docteur Highsmith est choqué. Il parle d'Evans comme d'une personne compétente et fiable qui travaille à l'asile depuis quinze mois. Le seul indice est qu'Highsmith ajoute maintenant, s'il ne l'avait pas fait auparavant, qu'Evans avait passé des objets de contrebande à Roby, soit les crayons. Le docteur Highsmith ne parvient pas à savoir qu'en penser. Les investigateurs seront-ils capables de l'aider ?

Michael Evans est Montague Edwards

Ce qui est décrit ensuite a lieu même si Roby est transféré. Evans et lui n'arrivent pas à la maison de convalescence tel que prévu. Bien que la police soit déjà impliquée, le docteur Highsmith appelle les investigateurs afin de demander leur aide.

Si les investigateurs ne demandent pas immédiatement à fouiller la maison de Michael Evans, le docteur Highsmith leur propose de le faire. Les investigateurs devraient s'être conduits d'une manière telle que le docteur leur fasse plus confiance qu'à la police qu'il soupçonne de commérer quant à ses actes. Il appelle le policier en charge de l'enquête et obtient que les investigateurs puissent entrer chez Evans. En leur donnant la clé, les policiers rapportent que le cottage est entièrement vide à l'exception des meubles.

Les investigateurs se rendent chez Edwards dans la ville marchande toute proche de Leominster où ils arrivent dans un cottage tout simple. La maison est effectivement vide – Edwards a bien préparé sa disparition – mais il y a une chose qu'il n'avait pas

prévue. Sur son paillasson se trouvent deux lettres. La première est une facture du tailleur adressée à Michael Evans mais l'autre est adressée à Montague Edwards ! Elle provient du British Museum et concerne sa demande de prolongation de sa carte de lecture. Edwards a dû utiliser son vrai nom pour cela. Le facteur, s'il est interrogé, confirmera que les deux gentilshommes vivaient là. Il n'a toujours vu que M. Evans et sa description correspond à celle du Evans qu'ils connaissent ainsi qu'au Edwards décrit par Tuck. Si les investigateurs ne l'avaient pas encore deviné, il est maintenant évident qu'Edwards se trouvait à l'asile et qu'il avait gardé Roby à l'œil pendant tout ce temps.
L'autre chose remarquable est que le plancher de la salle de bain est sombre et spongieux. Un test de *Médecine* permet d'affirmer avec certitude qu'il est saturé de sang, d'une énorme quantité de sang. (Il s'agit uniquement du sang d'Edwards qui se mutilait fréquemment, mais cela semblerait impossible à tout docteur.)

Trouver Roby et Edwards

Une semaine s'écoule sans nouvelle de Roby ou d'Edwards.
La police ne partage pas le sentiment d'urgence des investigateurs. Le docteur Highsmith dit à la police qu'Alexander n'est pas violent bien qu'il puisse être irritable sans sa médication quotidienne. Il dit qu'Evans ou Edwards n'est pas plus enclin à la violence. En l'absence de toute autre théorie plausible, la police présume que le meurtre de Thomas Clarke est l'œuvre de Lucius Harriwell.
Tout comme les deux premiers meurtres à l'asile, la présence d'une grande quantité de sang sur la scène (bien que cette fois-ci il n'y ait qu'un seul groupe sanguin) indique qu'un second corps ou coupable devrait être retrouvé. La police organise des battues dans les collines aux alentours de St. Agnes pour tenter de retrouver les corps de Roby ou d'Edwards et interroge Grahame Roby pour savoir s'il saurait où son frère a pu aller, mais ne fait aucun progrès. Le docteur Highsmith usera de son influence pour que les investigateurs soient informés des progrès de l'enquête de police. Ils peuvent même participer aux recherches s'ils le souhaitent.
Les investigateurs tenteront certainement, une fois de plus, de trouver Montague Edwards. Mais bien qu'ils aient maintenant son nom complet, il demeure introuvable. Ils ne lui trouvent aucun ancien employeur, pas d'appartenance à un club pour gentilshommes, aucune publication en tant qu'auteur ou contributeur. Finalement, un test de *Bibliothèque* au University College de London ou au British Museum permet d'apprendre qu'un Montague A.H. Edwards a été inscrit à l'École Slade des Beaux-arts de 1905 à 1907 mais en est sorti avant d'obtenir son diplôme. Ils peuvent solliciter une entrevue avec le directeur de l'école, le docteur Randolph Schwabe, à l'école même, sur Gower Street au centre de Londres. Le docteur Schwabe a une excellente mémoire. Il se souvient très bien d'Edwards comme étant un artiste prometteur, fier et insensible à toute influence. Il ne montrait aucun intérêt pour une exposition de ses œuvres, mais aurait certainement eu son diplôme s'il n'avait pas arrêté ses études peu avant les examens. Il est parti sans explication et tout effort pour le contacter s'est avéré inutile.
Le docteur Schwabe dit qu'Edwards protégeait beaucoup sa vie privée – au point d'être malpoli, en fait – mais il se souvient de lui avoir parlé d'un autre sujet hormis l'art. Le docteur Schwabe avait un ami à University College qui effectuait des fouilles archéologiques durant l'été et il avait pris l'habitude de le rejoindre durant les vacances. Il se souvient qu'Edwards était toujours très intéressé par le sujet. Edwards lui avait montré des diapositives des fouilles et avait posé de nombreuses questions. Si on lui pose la question, oui, le docteur Schwabe a assisté à des fouilles à Springer Mound en 1907. Ils cherchaient des artéfacts saxons. Et oui, Edwards a vu les diapositives.
La seule adresse que l'université a pour joindre Edwards est celle d'une résidence étudiante et le docteur Schwabe ne peut pas aider les investigateurs plus que cela. Edwards a vécu en voulant rester dans l'anonymat. Et avec cela vient la liberté.

Une entrevue avec Lucius Harriwell

Le seul rayon de lumière dans cette période naîtra d'une possible entrevue des investigateurs avec Lucius Harriwell. La police et le docteur Highsmith rapporteront qu'il raconte une histoire étrange. Harriwell se trouve toujours dans son ancienne cellule, mais il porte à nouveau une camisole de force et un policier est en faction devant la porte lorsque les investigateurs arrivent.
Harriwell est très émotif. S'il est interrogé sur le jour du départ de Roby, il se met rapidement à pleurer. Il raconte que le diable a emmené Alexander. Le diable lui avait dit que lui, Lucius, serait le suivant, mais il a pris ce pauvre Alexander. Il a entendu le diable parler à Alexander, lui demandant combien cela prendrait de temps. Roby a dit au diable qu'il lui faudrait une semaine pour se remettre à rêver. Puis quelqu'un a hurlé, Clarke sûrement, et le diable est entré dans sa cellule. Il était recouvert de sang et des blessures béantes étaient visibles. Il a jeté une de ses mains (le couteau), s'est penché et a enlevé ma camisole en murmurant : « Sept jours pour son œuvre, Lucius, et cinq jours pour la mienne. »

Conseil au gardien : *Souvenez-vous qu'Harriwell réagit mal à toute forme de questionnement.*

Les investigateurs devraient maintenant savoir qu'ils ont un temps limité et plutôt court pour mettre un terme aux plans d'Edwards.

La lettre de Roby à Delia

La première chance de faire un pas en avant est la suivante. Lorsque Roby et Edwards débutent leur voyage vers le nord dans un hôtel de Londres, Roby, à l'insu d'Edwards, écrit une lettre à Delia. Il l'expédie à l'adresse de sa mère et n'est transmise à Delia que plus

Delia,

Je pars pour l'Écosse chez Edwards au Loch Mullardoch. Je vous en prie, rejoignez-moi là-bas dès que cela vous sera possible. Les choses changent très rapidement maintenant. Vous verrez que je n'ai pas crié au loup.

Alexander.

Document *Les Oripeaux du Roi #16* : la lettre de Roby

tard, arrivant le 8 décembre (elle a été timbrée le 1[er] décembre). Delia la lit à 8 h 00 du matin. Consultez le texte de cette lettre dans le document *Les Oripeaux du Roi #16*. Mme Hartston ne voudrait pas que la correspondance destinée à sa fille soit lue par quiconque donc il n'y a aucune chance que des investigateurs brillants ayant deviné qu'Alexander allait écrire à Delia à la dernière adresse qu'il lui connaît en prennent connaissance, à moins d'attaquer le facteur.

Les investigateurs apprennent-ils l'existence de cette lettre ? S'ils ont contacté Delia après la disparition d'Alexander (la police ne l'a pas fait) ou si l'un des investigateurs est devenu proche d'elle, oui. Elle place la lettre dans une enveloppe et la fait parvenir à cet investigateur, qui la reçoit à 11 h 00 du matin le 8 décembre. (Comme nous l'avons précisé, Delia ne partage plus les sentiments d'Alexander.)

Loch Mullardoch est facile à localiser sur un atlas. Consultez l'encadré sur la géographie page 64. Si les investigateurs soupçonnent que l'invocation Libérer Hastur est imminente, cette zone semble avoir tous les avantages nécessaires.

L'annonce du décès de Bacon

Un jour plus tard, soit le 9 décembre, l'annonce du décès de Lawrence Bacon est publiée dans le mensuel *Occult Magazine*. C'est un moyen de pousser les investigateurs vers la scène de l'invocation. Consultez le texte dans le document *Les Oripeaux du Roi #17*.

Si les investigateurs ne lisent pas cet article non plus - le périodique pourrait ne pas correspondre à leurs goûts - vous pourriez faire en sorte que Wilfred Gresty leur envoie une troisième lettre leur apprenant sans aucun doute possible qu'Edwards se trouve en Écosse.

M. LAWRENCE BACON
(1869-1929)

Lawrence Bacon, résidant à Holloway, au nord de Londres, est décédé voilà quelques semaines. M. Bacon vendait des livres rares traitant d'occulte, de philosophie, de théologie et de religion et vous, lecteurs, pourriez avoir fait affaires avec lui à son commerce de Liverpool Road, malgré sa tendance à exiger de rigoureuses conditions d'entrée.

M. Bacon nous était connu. En fait, nous faisions partie du même club de Londres, où il était inséparable d'un autre membre, peut-être plus intrigant encore, M. Montague Edwards, connu de certains d'entre nous sous le titre de Laird de Mullardoch. Le meurtre de M. Bacon a été violent et demeure inexpliqué à ce jour.

« Perdurabo »

Occult Magazine, 9 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #17* : l'annonce du décès de Bacon

Ce que Crowley a à dire sur Bacon, Edwards, Quarrie et Il Fratelli del Signo Giallo

Aleister Crowley, la Grande bête, l'Homme le plus malfaisant du monde, est âgé de 54 ans. C'est un grand homme au crâne rasé, aux traits marqués et aux yeux noirs. Lorsque l'investigateur entre, il lui offre un verre, mais il n'y a que de l'alcool. Il se sert une généreuse rasade de whisky sec.

Crowley a généralement les manières d'un voyageur blasé et amusé. L'investigateur ne le verra probablement pas entrer dans une de ses rages légendaires. C'est un homme lubrique, affamé d'attention et de notoriété. Il aime rabaisser et dégrader ses pairs, il n'apprécie aucun des membres survivants de l'Aube Dorée.

Bacon

Interrogé sur Lawrence Bacon, Crowley ne se montre pas intéressé. Il dit qu'il espère que l'investigateur n'est pas venu lui parler de « ce commerçant ». Il a dit tout ce qu'il avait à dire sur le sujet dans les quelques mots écrits pour ce « torchon ».

Edwards

Il se montre plus intéressé lorsqu'il est interrogé sur Montague Edwards. Il mentionne qu'il est lui-même un noble écossais « Aleister MacGregor, Laird de Boleskine » et il sème le doute sur la véracité du titre d'Edwards. (Crowley a acheté des terres près du Loch Ness voilà quelques années et a porté le titre qu'il a lui-même créé pendant un temps. Bien qu'Edwards ait connu Crowley du temps de l'Aube Dorée, ce n'est que lorsque Crowley est devenu célèbre qu'Edwards a tenté de renouer avec lui. Dans une correspondance, désireux de l'impressionner dans le but de l'utiliser à ses fins, Edwards a fait l'erreur d'utiliser son titre.) Oui, il a connu Edwards au « club » (l'Aube Dorée) où il était surnommé « Vox mutatis » (qu'un test de *Latin* permet de traduire comme étant la « voix du changement »). « Un homme ambitieux. Désagréable, dirais-je. Ou peut-être est-ce la même chose » dit Crowley. « Enfin, il faisait mauvaise presse à la magie noire. » Il sourit d'un air peiné. Crowley sait en fait peu de choses sur Edwards et demande à l'investigateur les informations qu'il a. Il mentionne la lettre qu'il a reçue d'Edwards et émet une hypothèse quant à son but : « Pensez-vous qu'il voulait m'offrir un emploi ? Peut-être aurais-je dû répondre. »

Quarrie et ses Frères

Il en sait plus sur un des compagnons d'Edwards. Malcolm Quarrie est allé loin dans ses recherches et Crowley et lui se sont rencontrés et ont correspondu. Crowley sait que Quarrie et Edwards ont été des collègues, mais qu'ils se sont séparés « voilà deux ou trois ans ». Crowley poursuit : « Je dois dire que c'est un homme compétent. Il était très intéressé par le temps que j'ai passé en Italie. Il croyait sincèrement en ce qu'ils savaient faire là-bas. Il y avait un cercle artistique à Rome, je crois, *il Fratelli del Signo Giallo*, auquel il s'intéressait vraiment. » Il traduit la phrase s'il le faut, comme étant « les Frères du Signe Jaune ». (Les Frères du Signe Jaune ont effectivement été actifs à Rome durant le séjour de Crowley en Italie, mais une grande partie de leurs membres se trouve maintenant à Milan. Ce fait peut être déduit lorsque les investigateurs verront les lettres de Malcolm à Hillary.) « Je dis que c'est un cercle artistique, mais bien qu'ils prétendent être une troupe de théâtre, ils ne font qu'une pièce par année. La même tous les ans et le public n'est accepté que sur invitation. J'ai été invité deux fois, mais n'y suis pas allé. J'ai entendu dire que c'est une pièce ennuyeuse. » Crowley en donnera le titre si on le lui demande : « Le Roi en Jaune ». Crowley reprend : il n'aime pas le théâtre, il ne souhaite ni lire, ni encore moins voir, l'interprétation faite par quelqu'un de l'œuvre d'un autre et il pense que l'auteur de cette pièce est mort depuis longtemps. « Que pensez-vous de l'Italie ? » et il continue de discuter pendant un temps.

C'est tout ce que l'investigateur tirera de Crowley. « Cela vous a été utile ? Je vous prie de m'excuser, mais j'ai un autre rendez-vous dans un instant. » Il reconduit l'investigateur à la porte et ajoute, s'il s'agit d'une femme ayant une APP de 12 ou plus : « J'organise une petite soirée la semaine prochaine. Si vous voulez venir, peut-être aurons-nous la chance de poursuivre notre discussion. » Il écrit « 12, Dean Street, mercredi » sur une carte vierge. Pour en savoir plus sur sa petite soirée, consultez le paragraphe intitulé « Une folle soirée ».

La rubrique nécrologique de l'Occult Magazine mène à Edwards

Les investigateurs peuvent-ils se fonder sur ce qui semble être des commérages ? Qu'en est-il de la dernière ligne « Perdurabo » ? Un test de *Latin* détermine que cela signifie « je survivrai ». (Tous ceux qui ont au moins 05 % en latin savent que le mot est issu de cette langue.) C'est également le nom adopté par Aleister Crowley dans la société victorienne occulte de l'Aube Dorée. Un test de *Sciences occultes* obtenant une réussite critique permet de connaître cette information. Un succès simple permet de savoir qu'il s'agit probablement d'un surnom adopté dans l'Aube Dorée.

Les investigateurs peuvent décider de contacter le magazine et demander à rencontrer l'auteur de la rubrique nécrologique. En fait, même si la menace en Écosse a déjà été identifiée, cette recherche pourrait s'avérer utile. Un seul investigateur est autorisé à venir et il faut réussir un test de *Persuasion* pour obtenir un rendez-vous, à moins que l'investigateur dépêché sur place soit une jeune femme. Dans ce cas, l'entrevue est automatiquement accordée.

L'auteur est l'infâme Crowley qui, encore relativement inconnu durant les premières années du siècle, alors qu'il appartenait à l'Aube Dorée, est depuis devenu célèbre pour de mauvaises raisons. Ses affirmations loufoques, ses écrits diffamatoires, son aptitude reconnue en magie noire et sa quête active de « disciples » tant pour des buts occultes que libidineux lui ont forgé une réputation probablement inégalée depuis. Durant une grande partie des années 1920, Crowley est demeuré sur le continent et après un long séjour en Italie assombri par le décès d'un invité de marque, il a sillonné l'Europe en quête de nouveaux disciples et de nouveaux défis. Revenu depuis peu en Angleterre, à court de fonds, il s'est lancé dans une tentative, vouée à l'échec, de poursuivre en diffamation tous les journaux qui ont rapporté ses exploits.

Aleister Crowley

Apparence et attitude

C'est un homme imposant au crâne rasé, aux traits marqués et aux yeux noirs. Crowley peut se montrer charmant et avoir une conversation enjouée. Il a également un caractère terrible et fait un ennemi implacable. Il partage l'alcool, les drogues et les plaisirs de la chair librement et sans aucune retenue.

Connaissance

Étudiant à Cambridge, poète, auteur, prophète autoproclamé et adepte de l'amour libre, il a voyagé dans toute l'Europe pendant une décennie, organisant des dévotions magiques pour ceux qui étaient prêts à avoir foi en lui. Il a pour devise : « Faire ce que tu veux sera ta seule loi ». Il est surnommé la Grande bête et l'Homme le plus malfaisant du monde. Il est censé avoir tué plusieurs personnes par magie. Il a écrit, entre autres, les livres *Le livre de la loi* ou le *Journal d'un drogué*.

Connaissances spécifiques

Membre de l'Aube Dorée où il a adopté le surnom de Frater Perdurabo (« je survivrai »). Ses excès ont conduit la plupart de ses amants, hommes et femmes, à la folie. Ses nombreux enfants sont également morts.

Intrigue

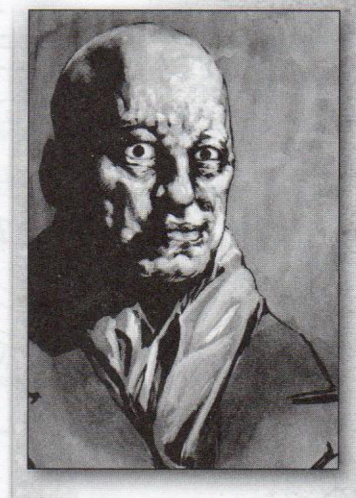
Crowley écrit l'article dans l'*Occult Magazine* où il désigne Edwards sous le nom de « Laird de Mullardoch ». Une discussion avec lui permet de confirmer qu'il connaissait Montague Edwards et qu'il a correspondu avec Malcolm Quarrie.

Une folle soirée

Si l'investigatrice accepte l'invitation de Crowley pour la soirée, elle découvre que l'adresse est celle d'une très vaste résidence privée de Soho, près du théâtre Royalty. Son nom se trouve sur la liste des invités et ses amis investigateurs et elle peuvent entrer dans ce qui sera une folle soirée. Plusieurs personnalités importantes peuvent être reconnues par un test de *Connaissance* pour chacune : Lady Margaret Douglas-Hamilton, fille du Duc d'Hamilton et de Brandon en Écosse, l'Honorable Herbert Eaton, héritier du baron Cheylesmore, l'actrice Miss May Agate, le chef d'orchestre docteur Malcolm Sargent. Le champagne coule à flots, une haute gastronomie est apportée, les drogues (cocaïne, héroïne, opium) sont disponibles et les gens se retirent par groupes hétéroclites de deux ou trois. Alors que la soirée avance, les inhibitions tombent et les investigateurs se retrouvent dans une minorité s'ils sont encore habillés et non impliqués dans une débauche quelconque. Crowley lui-même n'est pas apparu, mais si l'investigatrice ne s'est pas montrée prude lors de leur entrevue, il la contactera dans un futur proche. C'est un événement parfait pour que le gardien présente des PNJ intéressants de son invention pour une future intrigue.

Les plans ultimes d'Edwards, la date butoir pour les investigateurs

À leur arrivée à Mullardoch House en Écosse, Roby commence à travailler sur la fin du sort Bâtir Carcosa. En ne relâchant pas ses efforts, il l'aura terminé le 6 décembre. Dans l'intervalle, les monolithes auront été déplacés à leur nouvelle position autour du Loch. Edwards s'attelle à faire venir les autres adorateurs sur le site pour qu'ils jouent leur rôle. Il loue deux voitures pour permettre aux arrivants de rallier Mullardoch House depuis la gare d'Inverness. Bien que les routes soient couvertes de neige et que les trajets sont dangereux, ce n'est pas encore le plus fort de l'hiver et le 6 décembre, 18 adorateurs sont arrivés, ce qui suffit.



Aleister Crowley

54 ans, magicien noir, poète et auteur anglais

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	30

Compétences

Alpinisme	44 %
Baratin	44 %
Bibliothèque	52 %
Crédit	20 %
Culture artistique	
- Dessin	31 %
- Échecs	52 %
- Écriture	62 %
- Peinture	36 %
- Poésie	58 %
- Prestidigitation	33 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Négociation	45 %
Persuasion	68 %
Sciences humaines : histoire	64 %
Sciences occultes	72 %

Langues

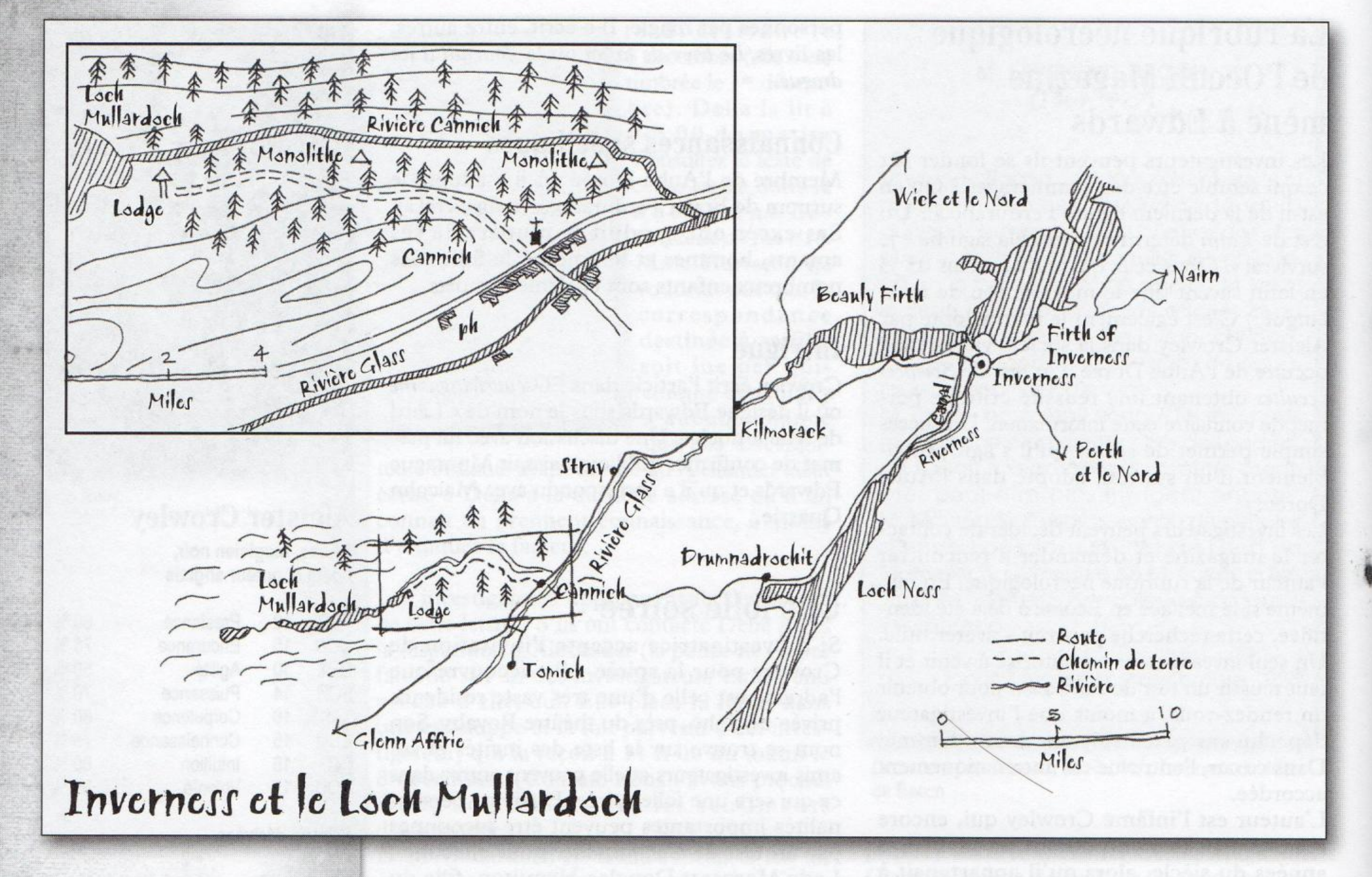
Anglais	85 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 60 %, dommages 1D3 + Impact

Sorts

Domination, Implanter une suggestion, Mauvais œil



Inverness et le Loch Mullardoch

La géographie

Loch Mullardoch se trouve à l'ouest dans les Highlands, à cinquante kilomètres au sud-ouest de la ville d'Inverness sur Moray Firth et la côte nord-est. Loch Mullardoch mesure douze kilomètres de long sur un et demi de large au maximum. Il est dirigé vaguement d'est en ouest. Sur sa rive nord se trouve la forêt d'East Benula qui couvre les pentes des monts Sgurr na Lapaich (1 150 m) et An Riabhachan (1 126 m). Sur sa rive sud se trouvent les sommets de Beinn Fhionnlaidh (1 005 m), Tom a Choinich (1 111 m) et Toll Creagach (1 059 m). À la pointe est du Loch se trouve Mullardoch House, presque en ruines, possédée mais jamais habitée par Montague Edwards. La maison est accessible par une route pavée de 12 kilomètres qui suit la rivière Cannich et se jette dans le Loch avant de devenir la rivière Glass. À la pointe ouest du Loch se trouve la forêt de West Benula.

Le 7 décembre, Roby dirige les adorateurs dans l'invocation de Bâtir Carcosa.

Le sort est un succès. La ville extraterrestre de Carcosa, magnifique mais maudite, est amenée sur Terre, sur les rives du Loch. Le but de Roby est atteint. Il se perd en ville, seul. La ville demeurera sur Terre pendant une semaine avant de retourner sur Aldébaran, avec Roby et tous ses autres occupants.

Mais pour l'instant, à l'insu de Roby, Edwards explique aux autres un plan différent. Rassemblés sur le magnifique balcon du palais qui surplombe le lac les 8, 9, 10 et 11 décembre, Edwards lance le sort Libérer Hastur. Chaque rituel d'invocation permet qu'une larve d'Hastur sorte de la ville et chaque rituel fait se rapprocher leur maître. Le 12 décembre, alors que quatre larves donnent de la puissance au rituel, Edwards lance le sort Libérer Hastur afin d'invoquer le Grand Ancien en personne. Carcosa demeurera sur Terre et le Roi en Jaune sera libre. Dans sa gratitude, le Roi accordera présents et pouvoir inégalés à son acolyte et ses serviteurs.

Si les investigateurs n'atteignent pas Loch Mullardoch avant le 12 décembre, ils arrivent trop tard. Bien qu'Edwards ne s'y attende pas, ce ne sera que temporaire. Hastur a été invoqué et le gardien doit s'en tenir au pire des scénarios décrits dans l'encadré intitulé « L'arrivée d'Hastur » (cf. p. 80) après la description de Carcosa. Après le 12, il sera presque impossible d'atteindre Loch Mullardoch : les investigateurs devront faire face à un temps horrible provoqué par des sorts, puis au Grand Ancien en personne et à sa cour de byakhee. Ce serait une bonne chose que la quarantaine imposée par l'armée les empêche d'arriver jusque-là.

Aller en Écosse

Même par une belle journée, un voyage de cette longueur est toute une entreprise, mais avec l'hiver rude qui sévit en Angleterre, le seul choix raisonnable pour se rendre en Écosse est de prendre le train. La compagnie London, Midland and Scottish Railway dessert Inverness en partance de la gare d'Euston. Pour y arriver dans la journée, il faut prendre le train de 8 h 00 du matin à Euston. Cela permettra aux investigateurs d'arriver à la gare d'Inverness à 19 h 20. Sinon, le voyage peut être coupé par une étape d'une nuit passée à Manchester et ils arriveraient à Inverness à 14 h 00 le jour suivant. Les investigateurs devraient faire le voyage de Londres à Inverness le 9 ou le 10 décembre, ce qui les ferait arriver au Loch le 11 ou le 12. Ils ne peuvent pas traîner.

Quel que soit le jour où les investigateurs partent, alors que le train quitte la gare de Manchester, ils rencontrent Henry Lister, un adorateur reconnaissable au sifflet à byakhee avec lequel il joue machinalement en regardant par la fenêtre. Son expression est songeuse. Sa confiance est vite gagnée si l'un des investigateurs lui montre un sifflet identique ou une copie du livre de Roby. Il dit qu'Edwards lui a demandé dans une lettre d'être à Inverness pour le 5 décembre et qu'il serait accueilli par une voiture. Il suffirait qu'il montre son sifflet et qu'il donne son nom. Mais il est très en retard. Il lui a fallu plusieurs jours pour organiser son départ. (En fait, il n'avait pas le courage d'entreprendre ce voyage - vous verrez qu'il est nécrophobe dans sa description - et même maintenant, il craint ce qui pourrait arriver.) Lister parle vraiment fort, consultez les notes concernant son ouïe déficiente dans sa description ci-contre.

Lister sait que l'invocation d'Hastur a eu lieu à la ferme Jennings (même s'il n'était pas là)

et soupçonne qu'il pourrait s'agir d'une cérémonie semblable. Il ne sait pas que la cérémonie doit avoir lieu à Loch Mullardoch et ne connaît même pas le prénom d'Edwards. Un test de *Psychologie* permet de comprendre que Lister réprime à grand-peine son hystérie et qu'il devient de plus en plus paranoïaque à mesure que le train progresse vers le nord et que la lumière décline, jusqu'à être véritablement effrayé. Il s'excuse alors et se rend dans le couloir, seul et renfermé sur lui-même. Lorsqu'il atteint Inverness, il erre simplement dans la ville à la recherche d'Edwards.

Bien entendu, la voiture d'Edwards n'attend pas à la gare d'Inverness. Il est possible de louer une voiture (et si nécessaire un chauffeur ayant 50 % en Conduite) au Garage McKay tout proche. Si les investigateurs n'ont pas réservé de voiture à l'avance, ils doivent attendre le lendemain matin qu'une voiture soit disponible. M. McKay explique que ses deux véhicules ont été loués pour une semaine complète par un autre client. Un test de *Baratin* ou de *Crédit* (au choix de l'investigateur) permet de confirmer qu'elles ont été louées de Mullardoch House. Si les investigateurs parlent des mouvements des adorateurs, le personnel de la gare d'Inverness, le conducteur du train et tous les résidents du village de Cannich les ont remarqués. Ils constatent qu'en plusieurs occasions ils ont vu des individus ou des groupes étranges semblant être apeurés ou hors de leur élément. Le personnel de la gare ajoute qu'une voiture attendait les étrangers. Inverness est une ville suffisamment grande pour que les habitants ne remarquent rien d'anormal dans de tels déplacements.

Henry Lister

Apparence et attitude

L'air faible et vêtu d'un costume bon marché, Lister laisse entrevoir une détermination désespérée. Il joue constamment avec le sifflet à byakhee qu'il porte autour du cou. Depuis qu'il a assisté à l'invocation d'une goule par Bacon, il souffre de nécrophobie (la peur des choses mortes) et dort mal, rêvant de sa propre mort imminente. Durant la journée, il parvient généralement à se raisonner et ses crises occasionnelles au travail ont été ignorées par son contremaître car il est très compétent. La presse sur laquelle il travaille a provoqué une perte d'audition prématurée.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Il est employé à la Greene Engineering à Salford, Manchester. Il est séparé de sa femme et de ses quatre enfants et est obsédé par les sciences occultes, ce qui l'a mené à appartenir au culte.

Intrigue

Lister rencontre les investigateurs dans le train qui l'emmène à Inverness. Si sa confiance est gagnée, il parlera de la manière dont Edwards rassemble les adorateurs en Écosse.

Inverness

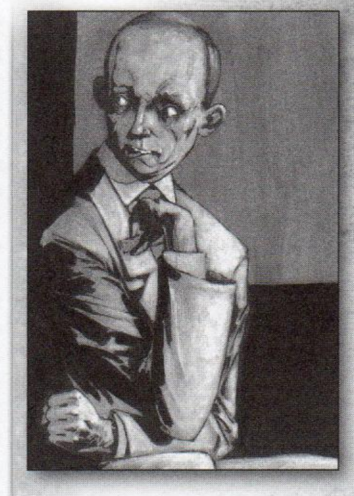
Inverness, « capitale des Highlands », est une ville de 20 000 habitants pleine de touristes en été mais plus tranquille durant l'hiver. La ville est située sur les berges de la rivière Ness et abrite entre autres un château moderne, une cathédrale épiscopalienne et un magnifique cimetière situé sur Tom-Na-Hurich (« colline des fées »). Tout près se trouvent les sites de la bataille de Culloden où le prince Charles Stuart d'Écosse a finalement été vaincu et des pierres de Clava, d'importantes ruines pictes. Les hôtels principaux sont The Station, The Royal et The Caledonian.

La route et la forêt

En venant d'Inverness, la route se dirige vers le sud de Beauly Firth avant de suivre la rivière Beauly puis la rivière Glass. De cinq à huit centimètres de neige recouvrent le sol. Le paysage traversé par les investigateurs est montagneux, avec des rivières et des torrents, des landes et des forêts denses.

Après une heure et demie de route, les investigateurs arrivent à Cannich, un village d'une douzaine de maisons en pierre. La plus grande est devenue l'auberge Glenaffrie. Elle est dirigée par M. et Mme Harris et est également un pub autorisé. (Consultez l'encadré intitulé « Cannich et *L'Ombre de Yog-Sothoth* » pour avoir tous les détails sur le village, p. 66.)

De Cannich, un chemin boueux recouvert de neige se dirige vers Loch Mullardoch à travers une forêt dense de pins mélangés à de la bruyère, des fougères et des pics de granit. La rivière Cannich est parallèle à la route, à quelques centaines de mètres au nord. Après



Henry Lister

38 ans, adorateur et machiniste anglais

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	07	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	05	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Conduite	94 %
Écouter	05 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Sciences occultes	12 %

Langues

Anglais	39 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 65 %, dommages 1D3

La chronologie

Comme la chronologie est cruciale dans cette phase, voici un résumé de ce qui se passe. Tous les sorts sont complétés dans la nuit de la journée concernée.

- **7 décembre** : Roby lance le sort Bâtir Carcosa
- **8 décembre** : Edwards lance le sort Libérer Hastur pour invoquer une première larve. Delia lit la lettre d'Alexander à 8 h 00 du matin. Elle pourrait l'envoyer immédiatement aux investigateurs mais cela dépend de leurs relations avec elle
- **9 décembre** : Edwards lance le sort Libérer Hastur pour invoquer une deuxième larve. L'annonce du décès de Bacon est publiée dans l'*Occult Magazine* et indique que Montague Edwards réside à Mullardoch House
- **10 décembre** : Edwards lance le sort Libérer Hastur pour invoquer une troisième larve
- **11 décembre** : Edwards lance le sort Libérer Hastur pour invoquer une quatrième larve
- **12 décembre** : Edwards lance le sort Libérer Hastur pour invoquer Hastur

un instant, un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* révèle une chose étrange. Au lieu que tous les arbres poussent droit, la plupart sont penchés vers le Loch. Sur certains, les racines sont apparentes, comme si le tronc était considérablement penché. Alors que les investigateurs traversent la forêt, le grincement des racines qui cèdent sous la pression est constant. Un test d'*Intuition* permet aux investigateurs de réaliser qu'il n'y a aucune faune. On n'entend même pas d'oiseaux chanter. (***Note** : ces phénomènes sont, bien entendu, liés à la présence de Carcosa sur Terre.*)

Marcher le long des douze kilomètres du lac prend de trois à quatre heures. Il fait froid (température au-dessus de zéro) et s'ils ne sont pas habillés en conséquence, les investigateurs subiront rapidement un inconfort suffisant pour en souffrir des conséquences (cf. LdB – le froid, p. 153). Il serait plus rapide d'y aller en voiture, mais cela prend tout de même deux heures alors que la voiture doit aller au ralenti sur la surface inégale et dangereuse. Le gardien devrait également demander un test de *Conduite* tous les kilomètres. En cas d'échec, la voiture dérape sur la route et si le chauffeur rate un test de *Chance* (50 %), le radiateur lâche et la voiture n'ira pas plus loin. Si le test de *Chance* est réussi, la voiture devra être poussée hors d'une profonde ornière. Trois investigateurs peuvent combiner leur FOR contre un score de 42 sur la table de Résistance pour y parvenir. Le test peut être recommencé autant de fois que souhaité, mais chaque échec cause un retard d'un quart d'heure.

À environ un kilomètre sur la route, une voie large mais inégale mène vers le nord, puis vers l'est. Elle est assez large pour faire passer une voiture. Il n'y a aucune indication que la voie ait été empruntée récemment, mais en la suivant sur un kilomètre environ, les investigateurs tombent sur un monolithe, dressé dans une petite clairière. Un test d'*Orientation* permettra de déterminer que la pierre est à l'est du village. Une phrase y a été sculptée : « Dans l'expectative nous levons nos museaux pour sentir la haine dans l'air, nous tendons nos oreilles pour entendre le son de l'amour. »

Cinq kilomètres plus loin sur la route, demandez un test d'*Écouter*. Un succès révèle un grand bruit éloigné. Au cours de la minute qui suit, le son se rapproche de plus en plus. Demandez alors un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* pour en trouver la source, qui vient du sud. Ce n'est pas au niveau du sol comme on pourrait s'y attendre, mais loin en hauteur. La chose fait tomber les cimes des arbres en approchant. C'est une chose massive et pâle. Un ballon ? Non, c'est vivant. Si les investigateurs choisissent de regarder ailleurs à ce moment, demandez un test de SAN qui pourrait leur faire perdre 0/1D4 points. Ceux qui regardent encore voient un grand sac ondulant et illuminé. Il se déplace comme une pieuvre, se maintenant dans les airs en lançant de grands tentacules brasser l'air ou se propulser sur les branches des arbres avec la même facilité. C'est une larve d'Hastur. Cette vision coûte 2/1D10 points de *Santé Mentale*. Elle ne réagit pas à la présence des investigateurs même s'ils lui tirent dessus et disparaît rapidement. (Si les investigateurs sont en voiture, vous pouvez utiliser l'ombre de la créature alors qu'elle se trouve juste au-dessus d'eux comme un premier avertissement de sa présence. À la discrétion du gardien, la créature pourrait considérer qu'une chose aussi grande que la voiture est une menace.)

Elle n'est pas partie loin. Deux cents mètres plus loin sur la route, une piste s'enfonce dans la forêt. C'est là que se trouvent le deuxième monolithe ainsi que la créature que les investigateurs viennent de voir, s'attachant à la

Cannich et L'Ombre de Yog-Sothoth

Le village de Cannich et le Loch Mullardoch tout proche sont déjà apparus dans *L'Appel de Cthulhu*. Dans la campagne *L'Ombre de Yog-Sothoth*, un chapitre amenait les investigateurs à enquêter sur la disparition d'une personne et venaient au village et au Loch. Dans cette campagne, Cannich jouait un rôle important : les investigateurs y établissent leur base pendant un temps et de nombreux villageois et voisins y sont présentés. Cannich a moins d'importance dans *Les Oripeaux du Roi*. Il est probable que les investigateurs ne feront rien de plus que d'utiliser les lits de l'hôtel et (comme cela a été le cas avec nos testeurs) ne parleront pas aux habitants de peur que cela revienne aux oreilles des adorateurs d'Hastur (en quoi ils ont eu tort). Cependant, les détails suivants - repris de *L'Ombre de Yog-Sothoth* - décrivent le village et permettront de s'assurer que si le gardien a fait jouer ou compte faire jouer *L'Ombre de Yog-Sothoth* la description et l'histoire du village demeurent les mêmes dans les deux campagnes.

Tout joueur qui pourrait avoir joué *L'Ombre de Yog-Sothoth* par ailleurs n'en tirerait aucun avantage. Notez également que ce qui suit gâche nécessairement la surprise quant à ce qui suit dans la campagne.

Cannich

L'auberge Glenaffrie devrait être renommée King's Head Inn et M. et Mme Harris devraient être remplacés par le propriétaire, M. Fergus MacInnes et par la barmaid Mlle Margaret MacNair.

Il y a un magasin, Chez MacNab, qui vend de l'essence en plus des produits alimentaires de base et des fournitures dont les habitants pourraient avoir besoin, ainsi que de l'équipement de marche pour les promeneurs et alpinistes ou de pêche pour les pêcheurs.

Le village abrite une poste qui se targue d'avoir à la fois un téléphone public et la possibilité d'envoyer des télégrammes. Le village abrite également le policier Sandy MacNeil. Par temps chaud, il fait des patrouilles de Cannich et des environs à vélo.

Montague Edwards

Edwards n'a visité la région qu'une seule fois et personne à Cannich ne le reconnaîtrait, ni même ne connaîtrait son nom de famille. En effet, personne ne sait qui est le « Laird de Mullardoch », si un tel titre existe.

Loch Mullardoch et la maison

Le nom de Mullardoch House ne dit rien aux villageois, mais ils peuvent penser à désigner la maison de chasseurs toujours vide à cette extrémité du lac (la pointe est). Ils ne savent pas qui en est propriétaire.

Le site de fouilles mentionné dans *L'Ombre de Yog-Sothoth* se trouve sur la rive nord du Loch, au-delà de la zone où Carcosa s'est manifestée.

Avant ou après *L'Ombre de Yog-Sothoth* ?

Si le gardien n'a pas encore fait jouer *L'Ombre de Yog-Sothoth* mais qu'il entend le faire, il reste un point à considérer. C'est que si les investigateurs ne parviennent pas à arrêter Hastur, tous les habitants de Cannich mourront. Cet échec n'aura probablement pas lieu, mais à moins que le gardien soit prêt à en prendre le risque, il devrait faire jouer *L'Ombre de Yog-Sothoth* en premier, pour s'assurer que tous les personnages soient présents.

Si le gardien a déjà fait jouer *L'Ombre de Yog-Sothoth*, il devrait prendre en compte la manière dont les habitants de Cannich se sont débrouillés depuis la dernière visite des investigateurs et ce que cette visite a pu provoquer. Le gardien devrait aussi penser à la manière dont leur retour, même bref, sera accueilli.

pierre comme un dirigeable à son amarre et drainant le POU qui s'y trouve. La créature se tourne vers les investigateurs s'ils approchent trop ou s'ils s'attaquent à elle ou au monolithe. Mais s'ils s'approchent suffisamment, ils pourront lire qu'il est sculpté : « Nous, les muets, boiteux, idiots, moroses, faibles. » Ils n'auront pas d'autre frayeur de la journée et après douze kilomètres passés, les investigateurs transis de froid et de fatigue atteindront le Loch et Carcosa. Consultez le prochain chapitre pour savoir ce qui s'y passera.

Endommager les monolithes

Détruire les pierres n'est pas une option possible pour arrêter les sorts. Une fois placés intacts, même abimés les monolithes servent à canaliser l'énergie vers la pointe du « V » et les adorateurs, mais les investigateurs peuvent tout de même essayer. S'ils parviennent à casser un monolithe, il sera plus facile à déplacer.

L'approche la plus plausible est de recourir à la dynamite et c'est une opération complexe, particulièrement dans des congères de neige sur un sol gelé. Si les investigateurs n'ont pas *Métier : explosifs* ou *Ingénierie* comme compétences (et ce ne sont pas des compétences de base), laissez-leur la moitié de leur pourcentage en *Métier : mécanique* pour tenter d'éviter que la charge soit mal placée ou détrempée. Il faut un succès critique pour que le monolithe soit brisé. En cas de simple succès, la fumée se dissipe et le monolithe est cassé en deux grandes parties inégales le long d'une fissure existante. Un échec indique que la dynamite n'explose pas. Une maladresse signifie qu'elle explose beaucoup trop tôt, ce qui entraîne des résultats catastrophiques pour la personne qui place la charge et celles qui l'entourent. Prenez pour acquis que les dommages sont de 5D6 au contact (dans un rayon de deux mètres), réduits de moitié jusqu'à quinze mètres et au quart jusqu'à cinquante mètres (cf. LdB – Les explosions, p. 151). Après toute explosion, une larve d'Hastur viendra menacer les investigateurs avant de s'installer sur le monolithe ou ce qui en reste.

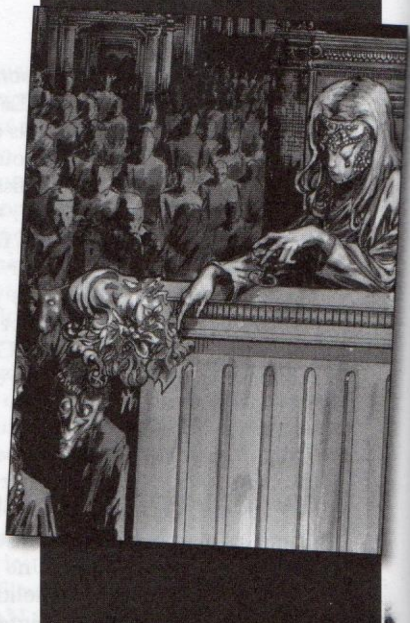
Les positions des monolithes marquent la zone disponible pour Hastur et ses serviteurs une fois qu'il est libéré. Si les investigateurs parviennent à trouver un moyen pour déplacer un objet d'une tonne plus près du Loch (un camion avec un treuil par exemple, comme celui qui les a placés là), ils peuvent restreindre la place disponible pour Hastur. S'ils parviennent à déplacer le monolithe vers l'ouest, ils parviendront à mettre le hameau de Cannich hors de portée et à sauver les vies de ses habitants.



Chapitre 5

Se promener sur Terre à Carcosa

Où les investigateurs découvrent et explorent Carcosa



En quelques mots...

Les neuf monolithes ont été placés en « V » autour du Loch Mullardoch et du hameau de Cannich, la pointe du « V » se trouvant sur la berge orientale du Loch. Les investigateurs entrent dans la ville de Carcosa et s'y promènent. Ils rencontreront probablement Alexander Roby et s'allieront avec lui pour atteindre le Palais. Là, ils feront la connaissance de Yolanda qui pourrait être un élément clé de leur fuite. Depuis la vaste terrasse en marbre qui surplombe le Lac Hali, Montague Edwards et les adorateurs invoquent plusieurs fois Libérer Hastur pour amener quatre larves et enfin Hastur lui-même sur Terre. Les différentes issues possibles dépendent de la manière dont les investigateurs ont approché Roby et du fait qu'ils sachent ou non utiliser le Carillon de Tezchaptl.

C'est un épisode possiblement mortel qui marque le point culminant de la première partie de cette aventure. Idéalement, Cannich devrait être épargné. Les investigateurs remarqueront que Malcolm Quarrie n'a pas été rencontré et ce fait, ainsi que les paroles de Roby, devrait leur faire comprendre qu'une menace plus grande encore les attend.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont réussi à localiser le lieu de la cérémonie, mais trop tard pour empêcher Roby de faire apparaître Carcosa sur Terre. Tout n'est pas perdu cependant ! Par ailleurs, ils ont découvert l'existence de la branche italienne du culte et ont appris nombre de détails sur le culte et ses agissements. Après leur course vers l'Écosse, ils vont désormais devoir entrer dans Carcosa pour empêcher Edwards d'invoquer Hastur.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver Roby**
  Perdus quelque part dans Carcosa, les investigateurs vont devoir retrouver Alexander Roby. Ils vont devoir se fondre dans le décor et apprendre à s'orienter dans cette ville en perpétuel changement. Ils pourront potentiellement trouver de l'aide auprès de Noss et de Yolanda.

- **Sauver Yolanda d'Yhtill**
  Habitante de Carcosa, la belle et désirable Yolanda, en aidant les investigateurs, risque de périr de la main de Coombs.

- **Arrêter la pièce**
  Les investigateurs ont plusieurs moyens à leur disposition pour arrêter la pièce et ainsi stopper la venue d'Hastur sur Terre. Selon leurs possibilités et leurs choix, ils en sortiront plus ou moins indemne.

- **Sortir de Carcosa**
  Qu'ils aient réussi ou non à stopper la pièce, ils doivent parvenir à quitter Carcosa. Dans le meilleur des cas, ils pourront rapidement sortir grâce à un portail ; au pire des cas, ils devront lutter contre les éléments déchaînés pour sauver leurs vies !

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	**Horreur Lovecraftienne**
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	⏲⏲⏲⏲
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Époque	1920's

Ambiance

Ce chapitre, le final du livre 1, plonge les investigateurs au cœur de Carcosa, ville étrange qui change en permanence de configuration. C'est Alexander qui l'a fait apparaître sur Terre. Décontenancés par la ville, ils devront de plus stopper l'invocation d'Hastur, en affrontant aussi bien les adorateurs que des larves d'Hastur… voire Montague Edwards sous forme d'effroyable possesseur ! Plongés dans un univers hors de ce monde, faisant face à l'horreur, les investigateurs devront faire des choix cruciaux s'ils veulent en réchapper vivants, et à peu près sains d'esprit…

À l'affiche

Carcosa

Carcosa, la ville en perpétuel changement, la ville aux mille masques est un véritable acteur de ce chapitre. Les investigateurs devront la comprendre pour s'orienter et parvenir à leurs fins.

Quentin Spence

Adorateur d'Hastur, Quentin Spence se trouve à Carcosa, mais a perdu la raison. Il pourra cependant informer les investigateurs du déroulement de l'invocation, ainsi que leur indiquer où il est possible de trouver Alexander.

Noss d'Yhtill

Natif de Carcosa, Noss aidera volontiers les investigateurs à retrouver leurs amis ou les guider là où ils veulent aller. Il sera une aide précieuse pour les investigateurs.

Yolanda d'Yhtill

Courtisane du palais, elle en connaît tous les recoins. Elle aidera volontiers les investigateurs, car elle ne souhaite pas qu'Yhtill (la ville) devienne Carcosa en raison de l'arrivée de l'étranger.

Montague Edwards

Les investigateurs vont enfin « rencontrer » Montague, qui est en pleine cérémonie d'invocation d'Hastur. Ils n'auront pas l'occasion de lui parler… Et devront l'arrêter pour empêcher la venue d'Hastur.

Le Roi : *Maintenant, nous sommes à Carcosa, pour que la malédiction de Carcosa s'étende à vous tous.*
Cassilda (qui s'effondre) : *Pas à nous, ô mon roi, pas à nous !*
Le Roi en Jaune, traduit par Thomas Ryng

Le miroir noir qu'est le Loch Mullardoch s'étend à perte de vue. C'est une longue bande qui sépare les montagnes. Les investigateurs peuvent voir Mullardoch House qui se trouve à la pointe est du Loch. Elle n'est pas aussi impressionnante qu'ils auraient pu le penser. C'est une grande maison de chasse en pierre, plutôt laide, haute de deux étages. Deux petites voitures sont garées devant, presque entièrement recouvertes de neige. Nulles traces de pas ou de pneus ne sont visibles.
Une fine brume blanche monte du lac et entoure la maison. Il n'y a ni bruit, ni lumière, ni mouvement. Dès que les investigateurs avancent ou reculent, la brume s'épaissit autour d'eux. La visibilité chute rapidement, mais ils aperçoivent tout de même quelque chose. Entre eux et Mullardoch House se trouve une autre structure : une grande arche blanche. Elle semble cérémonielle, mais pas autant que celle de Hyde Park. Elle semble totalement incongrue dans cet environnement et n'était pas là un instant auparavant.
Alors que les investigateurs cherchent à comprendre ce qui se passe, ils prennent conscience que d'autres bâtiments les entourent. La brume a disparu. Même derrière eux se trouvent des rues. Ils sont au milieu d'une ville, une ville qui n'est pas de ce monde. Et ils savent qu'il s'agit de Carcosa.

Jouer à Carcosa

Carcosa apparaît sur Terre sous la forme d'une belle ville d'un âge indéterminé. Rien ne saute aux yeux pour dire que ce serait une ville des 17e ou 18e siècles. Elle s'étend sur la moitié de la rive d'un lac paisible, alors que l'autre moitié de la rive est occupée par des sapins et des bouleaux. D'élégants bâtiments s'élèvent sur les contreforts des montagnes, arrangés autour de petites places, d'avenues, de fontaines, de canaux, de parcs et de jardins. L'architecture est bigarrée, mais la ville semble italienne avec ses hautes tours de marbre blanc, ses bas-reliefs, ses petits ponts, ses colonnes, ses toits de tuiles rouges et ses dômes en marbre.
Bien que Carcosa comprenne de nombreuses structures impressionnantes, rien n'égale son Palais. Il est très vaste, comprenant trois grandes ailes vaguement définies, chacune ayant des tours et des parapets soutenus par des poutres, qui se rejoignent les uns les autres par des ponts aériens. Ses ailes sont unies sur trois côtés par un grand parc. Le parc lui-même est un balcon qui s'élève au-dessus du lac qui borde son quatrième côté. Le bâtiment est un mélange de styles, mais un triomphe de la forme. Le Palais est visible de n'importe où en ville mais se trouve sur la berge du lac et son image se reflète dans l'eau. Au-dessus de ce reflet les deux soleils jumeaux de Carcosa sont visibles, toujours en mouvement mais ne se couchant jamais, marquant une aube perpétuelle.
La majeure partie de la ville abrite des bâtiments d'une qualité uniforme, parfaitement conçus, bâtis et entretenus. Les rues sont propres. Les arbres et parcs sont bien entretenus. Il n'y a aucun bruit. Le calme est omniprésent. D'occasionnelles bribes de musique ou de chant peuvent être entendues, sans que leur source ne soit jamais trouvée. Certaines exceptions sont discutées ci-après, mais gardez ce modèle en tête lorsque vous décrivez Carcosa à vos joueurs.

Sortir de la ville ?

Les investigateurs ne peuvent pas sortir de la ville. S'ils essaient de le faire, ils marchent pendant environ une heure avant de revenir à leur point de départ. Il n'y a qu'une seule issue et c'est de se rendre au Palais. Le gardien constatera que ce que les investigateurs doivent faire est écrit d'avance, mais cela ne devrait jamais être apparent pour les joueurs. Il y a de la place pour qu'ils décident de la manière dont chaque passage se terminera et tout autant pour savoir quelles rencontres pourraient les amuser ou être un défi adéquat pour eux.

La ville en mouvement

Carcosa n'est pas une ville normale. Son environnement et elle changent constamment, se régénèrent. Les objets changent de forme et parfois de fonction. Ainsi une robe de soie bleue peut changer de couleur pour devenir brune puis changer entièrement pour devenir une couverture de laine. Une chaise en chêne pourrait prendre la forme d'un tabouret capitonné avant de devenir un coussin brodé, et ainsi de suite.
À plus grande échelle, la pierre, le marbre et la tuile sont également changeants, tout en gardant la même utilité. Une porte dans un mur de pierre peut devenir un trou dans une haie parfaitement taillée, voire une allée qui court entre deux bâtiments. Une maison privée se changera en thermes. De la même manière, les espaces entre les bâtiments peuvent changer : une petite cour peut devenir une mare ornementale ou un grand parc se transformer en un vignoble.
Il ne faut pas trop en abuser. Après deux ou trois changements majeurs, les investigateurs réaliseront qu'ils sont dans un endroit instable. Il y a une seule exception : les mouvements ne se produisent jamais sous une observation directe, donc si un objet est regardé fixement, il ne change pas d'apparence, même si ce qui l'entoure se transforme.
Il y a très peu d'effets personnels à Carcosa. Soyez donc minimaliste dans vos descriptions. Une chambre comprendra un lit et une armoire où une seule belle robe sera pendue. Une cuisine aura une table, du pain, un couteau et une assiette. La suivante sera meublée uniquement d'une cuisinière et

Conseil aux gardiens anglophones

Pour savoir comment poursuivre le jeu dans la ville de Carcosa, les gardiens devraient lire l'article « The road to Hali » de John Tynes dans le numéro un du magazine « The Unspeakable Oath » édité par Pagan Publishing. À l'heure actuelle, Tynes Cowan Corp. a mis ce numéro en ligne et ce qui y est expliqué a également été révisé et inclus dans Delta Green Countdown. Pour savoir quelle ambiance reproduire, nous recommandons aussi les histoires de Thomas Ligotti, Chants d'un rêveur mort, particulièrement celles qui sont regroupées dans la section « Rêves pour les morts ».

Il est également conseillé de lire « Le cycle d'Hastur », recueil de 12 nouvelles disponible dans la collection Nocturne sur le site des éditions Sans Détour.

Les masques

Les habitants portent des masques qui représentent des formes stylisées d'hommes, d'animaux, de poissons et d'oiseaux. Ils sont en bois laminé ou laqué ou en métal précieux et tous sont décorés de gemmes, d'os, de plumes et de fourrure. Individuellement, ce sont des œuvres d'art magnifiques et élaborées. Bien que certains semblent inquiétants ou menaçants, d'autres sont comiques ou joyeux, tristes ou énigmatiques. De nombreuses formes sont reconnaissables. Il y a Arlequin, un masque noir surplombé de pierres précieuses vertes, jaunes et rouges, accompagné de Colombine, la bergère à la peau blanche et aux joues et lèvres rouges. Il y a un oiseau aux plumes blanches aux yeux jaunes et cruels. Il y a le visage impassible d'un serviteur des dieux. Il y a aussi de magnifiques masques d'ivoire aux traits noirs qui forment des ombres mouvantes. Il y a un prêtre à la peau dorée, beau, austère et sage. Enfin, il y a une chose, moitié poisson et moitié homme, malheureux sous ses deux formes.

d'une casserole en cuivre (et cette seconde description peut être donnée si la première cuisine est revisitée). Tous les objets trouvés ici sont de bonne qualité.

Les habitants de Carcosa

Il n'y a presque personne dans les rues, les maisons et les autres bâtiments. Il y a une fête, un festival qui a lieu et presque tout le monde y participe. Les gens se rassemblent dans les places et auditoriums de la ville et sur des barges qui glissent sur les canaux. Dans le Palais, le festival prend la forme d'un bal masqué élaboré où est rassemblé plus d'un millier d'habitants de la ville, parmi les plus riches, intelligents, étranges et beaux. Le nom et le but du festival sont sans importance.

Le sujet des conversations en ville tourne principalement autour de la récente apparition de l'Étranger au masque blanc, vêtu d'oripeaux, qui est censé, selon certains, être l'envoyé d'un grand pouvoir. Carcosa est rarement visitée par des étrangers et l'arrivée de quelqu'un a provoqué une abondance de rumeurs. La présence de l'envoyé est-elle un bon signe ou non ? La plupart des gens de la ville portent des masques étranges et élaborés pour honorer l'Étranger ou se moquer de lui selon leurs penchants, leur humeur et leur opinion.

Les interactions avec certains habitants sont décrites tout au long de ce chapitre. Si le gardien souhaite présenter d'autres personnages, ils ne devraient pas faire preuve de la moindre curiosité envers les investigateurs. Ils sont préoccupés par leurs propres problèmes. Ce problème est généralement la présence de l'Étranger, mais ils pourraient aussi faire preuve d'anxiété suite à la disparition d'un ami ou avoir le sentiment qu'ils devraient être à un autre rassemblement. Les conversations sont généralement elliptiques ou verbeuses. Presque toutes les conversations sont fiévreusement animées. Un test de *Psychologie* sur des habitants indique qu'ils peinent à se contrôler bien qu'ils ne sont jamais violents, même s'ils font face à la violence. Bien que tout le monde parle sa langue maternelle, tout le monde semble se comprendre, avec seulement des confusions mineures de vocabulaire.

S'orienter

Le but du gardien en ce qui concerne les voyages à Carcosa est de favoriser un léger sentiment de panique de la part des joueurs. Ils pourraient être en danger. Ils pourraient ne jamais s'en sortir. L'orientation est difficile. Toute tentative de se baser sur des concepts normaux tels que la direction et le temps est futile. En fait (et il ne faudra pas le révéler bien sûr) si les investigateurs s'arrêtent en un endroit et ne bougent pas d'un pas, ils feront toutes les rencontres ci-dessous. Ce qui leur arrive dans la ville leur arrive réellement quand même.

Les investigateurs pourraient en venir à cette conclusion aussi, mais ils voudront certainement combattre la ville. Ils essaieront de définir leur parcours d'un point à un autre, même s'ils n'ont qu'une vague idée de ce vers quoi ils se dirigent (par exemple, lors des parties tests de cette campagne, un groupe d'investigateurs s'est divisé un champ de vision différent avant d'avancer en fixant un point de l'horizon). Laissez les investigateurs penser qu'ils ont le contrôle par moment, que les rencontres qu'ils font sont le résultat de leurs décisions efficaces, mais ceux qui se rendent d'un lieu à un autre sans crainte connaîtront plus de revers que de victoires, principalement parce que leur ambition accroît le risque qu'ils se perdent.

Se perdre

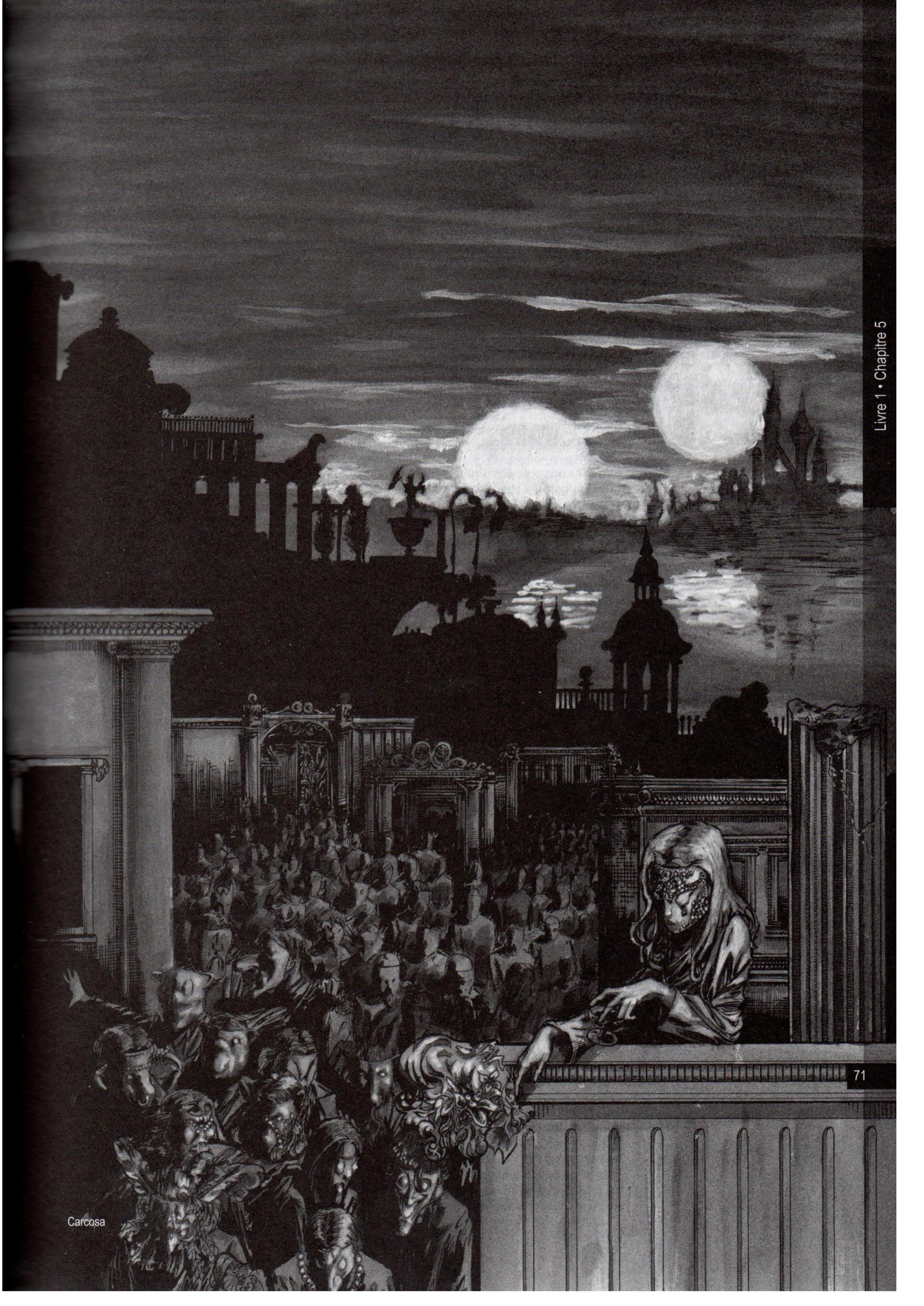
Lorsque les investigateurs tentent de s'orienter d'une manière ou d'une autre, comme en essayant de se retrouver à un point prédéterminé ou de traverser un grand bâtiment pour en sortir par une porte de l'autre côté, le gardien devrait demander un test quelconque. Si vous pensez qu'un investigateur utilise sa logique pour atteindre sa destination, demandez un test d'*Orientation*. Une réussite spéciale sera requise. S'il se repose sur son instinct, suit l'ambiance de Carcosa, accordez-lui un test d'*Orientation*, selon ce qui est le plus élevé. Si le personnage a lu *Le Roi en Jaune* ou *Der Wanderer durch den See*, une réussite normale, avec un malus de -20 %, sera suffisante.

Ne plus être à portée de vue des autres ou se séparer volontairement à Carcosa est une très mauvaise idée, mais la séparation se produira certainement par accident ou à dessein. La séparation peut résulter d'avoir monté un escalier pendant que les autres restaient en bas, de tourner le coin d'une rue cinq secondes avant les autres ou d'être deux pièces plus loin dans une maison. Garder un contact vocal, être reliés par une corde, suivre des marques à la craie, rien de tout cela ne suffit à éviter toute séparation. Carcosa ne respecte que le contact visuel, et encore, à contrecœur seulement.

Si les investigateurs perdent un des leurs, la première chose qu'ils feront sera sans doute d'appeler. Laissez les deux groupes s'entendre, mais pas se voir (placez-les de part et d'autre d'une porte pendant que vous jouez). Rester sur place permet que le contact vocal soit maintenu, mais dès que quelqu'un bouge… les voix disparaissent.

Une fois qu'il est clair que les investigateurs se sont perdus, séparez physiquement les joueurs. (Si vous pouvez bénéficier d'un second gardien pour cette session de jeu, tant mieux.) Tous les plans pour se réunir échouent. La ville est grande et volontairement bizarre. Plus quelqu'un cherche à la comprendre, moins elle se laisse faire. Une fois que le groupe est divisé en deux ou plus, faites jouer les rencontres suivantes les unes après les autres. Vous pouvez également faire jouer chaque rencontre à chaque groupe.

Pour réunir les investigateurs, utilisez Noss (cf. p. 75) (lorsque les investigateurs le rencontrent et s'ils lui font confiance) ou faites-les simplement se croiser à un moment opportun. Les investigateurs devraient être réunis avant de traverser le lac.



Carcosa

Les rencontres

Les rencontres suivantes marqueront un passage étrange et onirique. Les investigateurs n'ont aucun contrôle réel sur leurs mouvements et le gardien peut donc utiliser les rencontres dans leur séquence (il est peu probable que les investigateurs se rendent compte qu'elles sont linéaires). Modifiez les choses selon votre instinct. Plus que toute autre, cette séquence de jeu devrait établir une ambiance vaguement hystérique et onirique. Lors des tests, lorsque le gardien suivait avec enthousiasme les actes inattendus des joueurs, cela a très bien fonctionné.

Des tests de *Santé Mentale* sont parfois demandés, mais aucune pénalité n'est ajoutée par la ville étrange. Tant que les investigateurs sont encore à Carcosa, ils sont à l'abri de telle perte. Bien qu'elle soit étrange, Carcosa *semble* normale. Le gardien peut même affirmer qu'aucun test de *Santé Mentale* n'est nécessaire à des moments où ils devraient être effectués. Cela rendra probablement les joueurs mal à l'aise. Pour autant qu'ils le sachent, ils paieront à la sortie.

Les dommages physiques s'appliquent à Carcosa comme sur Terre. Les investigateurs ne sont pas dans un rêve.

La porte de la ville

C'est la porte mentionnée lorsque les investigateurs entrent à Carcosa. C'est la première chose qu'ils voient. C'est une large arche décorée surmontée d'une belle statue de deux lions se combattant. Cela pourrait être deviné, mais un test de *Mythe de Cthulhu* confirme qu'il s'agit de la ville de Carcosa, qui se trouve au Lac Hali. Autorisez un test de *Mythe de Cthulhu* avec un malus de -20 % ou -10 % si la personne a lu *Le Roi en Jaune* ou *Der Wanderer durch den See*.

Mullardoch House n'est plus visible. Pas plus que le Loch. Lorsque le prochain lac sera visible, ce sera le Lac Hali. Les détails et les distinctions de ce genre ne sont plus fiables maintenant que Bâtir Carcosa a été lancé. Les attributs terrestres du Loch et de la maison ont été remplacés par la réalité changeante de Carcosa.

Les investigateurs se rendent compte que le ciel n'est plus le leur. Il semble faire nuit et il y a des étoiles partout, mais également deux soleils pâles très bas dans le ciel qui baignent la ville d'une lueur nacrée. De plus, les constellations vues normalement de la Terre ont disparu, ce qui peut être confirmé par un test réussi d'*Astronomie*.

Lorsque l'attention des investigateurs quitte pour un instant la porte, elle semble ensuite plus basse et dorée. Une statue en onyx représentant un oiseau à tête de cheval la surplombe. Si les investigateurs regardent à nouveau ailleurs, la porte est devenue un bâtiment élevé et étroit muni d'une simple porte en bois. Sur le toit plat, une grande flamme sort d'un brasero. Un test d'*Intuition* indique que la structure est un phare alors même qu'elle ne se trouve pas au bord du lac. Un rai de lumière est visible par la porte légèrement entrouverte, mais il n'y a personne à l'intérieur et les seuls objets intéressants sont des masques ornés accrochés à des patères du dernier étage. Pure coïncidence, il y en a un par investigateur.

Un test de *Vigilance* alors qu'ils sortent, ou qu'ils se trouvent sur le toit du phare, montre deux silhouettes qui volent devant le premier, puis le deuxième soleil, avant de se perdre dans la nuit noire. Si les investigateurs ont rencontré les byakhee à Clare Melford, un test d'*Intuition* leur indique qu'il s'agit de la même chose. La perte de *Santé Mentale* est de 0/1 point. Si l'un d'eux fixe attentivement le ciel, les étoiles semblent vaciller. Le ciel est vraiment plein d'étoiles.

L'esplanade

Les investigateurs arrivent sur une large promenade bordée de portiques alignés devant de grands bâtiments. Ceux-ci n'ont pas de porte visible et leurs fenêtres sont hautes, percées dans des murs lisses. Plusieurs habitants de Carcosa, tous masqués, apparaissent soudain aux fenêtres d'un bâtiment et se penchent à l'extérieur. L'un d'eux pointe une direction au-delà des investigateurs et les autres cherchent à voir ce qu'il indique. Puis il y a un cri aigu et des rires légèrement hystériques ou embarrassés. Si les investigateurs regardent eux aussi, demandez-leur de faire un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* pour voir une silhouette tout en blanc située à trois cents mètres. Il est trop loin pour être reconnu, mais il s'agit de l'Étranger décrit dans *Le Roi en Jaune et dans La Reine* et *l'Étranger*. La silhouette se déplace et disparaît rapidement.

Si les investigateurs se retournent vers le groupe aux fenêtres, tous ont disparu sauf un. Il ne reste qu'un homme qui semble anxieux, qui regarde l'endroit où la silhouette a disparu avant de se retourner pour crier au-dessus de son épaule : « J'arrive ! » Il porte un masque doré qui ne montre que sa bouche. S'il est interrogé sur la silhouette, il répondra : « Nous pensons que c'est l'envoyé de la reine Cassilda. Dépêchez-vous et vous pourrez les rattraper ! » Si les investigateurs mentionnent des masques quel que soit le contexte, il dit : « Attendez-moi ici. » Il disparaît trente secondes et leur jette un sac qui contient un masque par investigateur. Toute autre demande aura pour réponse : « Je ne pense pas que cela soit important » ou « J'aimerais avoir votre courage ». Il part en courant.

Le pont sur le canal

Les investigateurs approchent d'un muret percé d'un escalier qui descend. Les marches mènent à un petit pont qui enjambe un canal. L'eau est beaucoup plus bas, mais le canal ne fait que six mètres de large. Un test de *Vigilance* permet de constater que l'Étranger se trouve sur l'autre rive et entre dans un bâtiment tout proche.

Il ne semble y avoir aucun itinéraire hormis le pont. Il mesure six mètres de long, moins de trente centimètres de large et il est en marbre. Il n'y a pas de rambarde. (Cela ne se verra pas, mais la surface est légèrement concave.) Demandez un test d'Agilté pour le traverser. Ramper est plus sûr, tout comme traverser en courant, tous deux se font sur

un bonus de +10 %. Si un test échoue, l'investigateur glisse. Demandez un test de *Chance* (50 %) et en cas d'échec, l'investigateur tombe. L'eau est bien plus bas qu'il n'y paraît et l'investigateur perd 1D6-4 points de dommages. Ses compagnons voient le personnage tomber hors de vue. Ils l'entendent frapper l'eau, mais ne le voient pas.

Les investigateurs qui tombent à l'eau peuvent refaire surface et, grâce à un test de *Volonté*, attraper un anneau d'amarrage ou une corde pour se tirer hors de l'eau. S'ils échouent au test de *Chance*, appliquez les règles de *L'Appel de Cthulhu* sur la suffocation (cf. LdB, p. 149)

L'investigateur détrempé monte sur un petit quai. Des marches lui permettent de remonter dans la rue, mais il a perdu ses compagnons. Il ne parvient pas à les entendre ni à se faire entendre. Un personnage qui plongerait au secours de son compagnon subira le même sort. Tous les personnages qui s'extirpent du canal se retrouvent ensemble, mais ne retrouveront pas le groupe original.

L'amphithéâtre Quentin Spence

Les investigateurs arrivent sur la vaste scène immaculée d'un amphithéâtre de style romain. Un demi-cercle de pierres s'élève jusqu'au ciel. Les trappes et mécanismes de changement de décors montrent que le théâtre est toujours en activité. Demandez un test de *Vigilance* pour que les investigateurs remarquent un mouvement furtif à environ trente mètres derrière un pilier, puis une arme. Ils n'ont que le temps de crier un avertissement avant que la fusillade éclate. Quatre coups rapides sont tirés sur eux. Demandez des tests de *Chance* (50%) et le pire échec (ou le moins bon succès si personne n'échoue) est pris pour cible. Sans avoir visé, le pourcentage de chance de toucher n'est que de 10 %, et 5 % si la cible tentait de se mettre à couvert. Un adorateur d'Hastur, Quentin Spence, est présent et armé d'un revolver. S'il avait déjà son arme en main, un investigateur pourrait tirer ce tour-ci, entre les deuxième et troisième coups de Spence.

Apparence et attitude

Des cheveux bruns bien coupés, un visage rond pas rasé depuis plusieurs jours, un sourire nerveux. Spence est vêtu d'un costume en tweed, de chaussures brunes, d'une chemise et d'une cravate. Il est grand mais demeure voûté, comme s'il essayait de passer inaperçu. Il transpire constamment et s'essuie le front avec son mouchoir. Il a l'air nerveux et demeure évasif même lorsqu'il dit la vérité. Les événements à Carcosa ont rapidement fait fondre le peu de *Santé Mentale* qui lui restait.

Connaissance

Auteur de plusieurs poèmes publiés dans plusieurs magazines littéraires et une anthologie renommée. L'ambiance de ces poèmes est vide et hantée, ce qui n'est pas du goût de tous.

Connaissances spécifiques

Célibataire. Vit à Plymouth, sur la côte sud-ouest de l'Angleterre. Il aime faire partie de clubs : Aube Dorée, franc-maçon, ornithologie, échecs, clubs de lecture et est volontaire dans toutes sortes de comités. Il était présent lors de l'apparition d'Hastur à Springer Mound et en est demeuré hanté.

Intrigue

Spence rencontre les investigateurs à Carcosa. S'il n'est pas tué, il peut leur raconter le but et la progression de l'invocation ainsi que leur dévoiler la localisation probable de Roby en ville.

Si quelqu'un s'adresse à lui ou s'il entend les investigateurs s'appeler, Spence cesse de tirer. Il avait simplement paniqué. Sinon, au tour suivant, toujours accroupi à couvert et difficile à toucher, il tire deux balles de plus avant de tirer deux fois de plus alors que son chargeur est vide (ce qui s'entend en réussissant un test d'*Écouter*). Au troisième round il s'enfuit. Il n'est ni jeune ni particulièrement agile et peut facilement être attrapé.

Dès qu'il réalise que les investigateurs sont des êtres humains, il sort de sa cachette. C'est un personnage étonnamment normal dans cet environnement, parfaitement bien habillé. Il place son revolver dans sa poche et approche. Il s'excuse profondément : « Je pensais que vous étiez les créatures dans le ciel » et, si c'est approprié, « Vous portez des masques ». Il ne finit pas sa phrase. Il n'a pas de masque et son costume en tweed montre clairement qu'il n'est pas un habitant de Carcosa. Un test de *Psychologie* démontre tout aussi clairement qu'il n'est pas sain d'esprit. S'il a dans l'idée que les investigateurs sont des adorateurs comme lui, il parle librement, mais son esprit est ancré dans le présent et il ne parle de rien d'autre que Carcosa.

Spence a traversé le Palais et a pris part à toutes les cérémonies sauf celle qui est en cours, le nombre de cérémonies écoulées dépend de la date d'arrivée des investigateurs. Il décrit aux investigateurs les créatures qui ont été invoquées et s'il en faut encore. Il sait qu'il en faut quatre et ce qui se passera ensuite. Il dit qu'il n'a plus le courage nécessaire pour affronter ce qui se passera lorsque le Roi en Jaune viendra et il cherche Roby dans l'espoir que lui sache quoi faire. Il pense que Roby ne sait rien du plan d'Edwards. Il pense qu'il pourrait se trouver au Musée de la sculpture (cf. p. 75). Les investigateurs en savent-ils plus ?

Spence ne connaît pas le chemin du Palais. Il ne sait pas comment il est arrivé ici. Il pourrait vouloir rester avec les investigateurs mais ne veut pas donner son arme et il ne lui reste que quinze balles dans différentes poches de sa veste. Si quelqu'un lui demande son arme, il est inquiet, affirmant qu'il sera tué s'il ne la garde pas.

Alors que les investigateurs quittent l'amphithéâtre, un test de *Trouver Objet Caché* permet de découvrir le corps d'un homme, un fêtard. Spence lui a tiré dessus. Que font-ils de Spence ?

- Si les investigateurs ont désarmé Spence sans voir sa victime d'abord, chaque personne présente perd un point de *Santé Mentale*.



Quentin Spence

47 ans, adorateur et poète anglais

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	15

Compétences

Comptabilité	22 %
Crédit	34 %
- Échecs	34 %
- Écriture	29 %
- Littérature	30 %
- Poésie	41 %
Droit	45 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Persuasion	49 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle (faune sauvage)	19 %
Sciences occultes	04 %

Langues

Anglais	78 %
Français	42 %

Attaques

Armes à feu : armes de poing 20 %, dommages 1D10

- S'ils n'ont pas désarmé Spence et qu'ils ne le font pas plus après avoir vu sa victime, ils perdent un point de *Santé Mentale*.
- S'ils voient sa victime et le désarment (ou s'ils l'avaient déjà fait) tous gagnent un point de *Santé Mentale*.

Notez que la première et la troisième possibilité peuvent se cumuler mutuellement afin de ne faire perdre ou gagner aucun point de *Santé Mentale*.

Le quartier Nord - Noss

Peu importe le chemin que les investigateurs ont pris, cela fait un moment qu'ils montent. Maintenant, la hauteur leur donne une vue d'ensemble : la ville s'étend à leurs pieds et au-delà des toits le Lac est une tache d'ombre au loin, à l'exception de son autre rive, où les lumières du Palais se reflètent. C'est leur premier aperçu du bâtiment brillamment illuminé et ils doivent avoir une impression de grandeur.

Les rues qu'ils empruntent sont petites et en zigzags, montent et descendent sans cesse. Le quartier semble être une zone plus modeste de la ville, mais les bâtiments sont grandioses à leur manière : couloirs suspendus en fer, sculptures en bois d'animaux fabuleux, cheminées ayant la forme des commerces attenants : bottes et chaussures, armes, poissons. Partout règne l'attention infime au détail sans considération pour ce qui serait pratique. À plusieurs reprises, les investigateurs constatent que les rues qu'ils empruntent sont des impasses ou se terminent sur une porte qui ne peut être ouverte malgré sa poignée ouvragée. Une fois, ils suivent un couloir qui tourne encore et encore, devient de plus en plus étroit, ayant la forme parfaite d'une conque qui promettrait une conclusion fantastique alors qu'il devient finalement trop étroit pour permettre le passage.

Noss

Alors que les investigateurs tournent un coin de rue, ils tombent sur un groupe de personnes masquées. Il pourrait s'agir des premiers habitants qu'ils ont vus. Alors que les autres poursuivent leur chemin, le dernier se retourne pour les accueillir.

« Je m'appelle Noss. » Il semble de fort bonne humeur, un peu éméché par un abus de vin. Il enlève le masque d'oiseau rouge et vert qu'il porte.

Grâce à Noss, les investigateurs apprennent ce qui suit. La ville s'appelle Yhtill. (Les investigateurs ayant vu la pièce *La Reine et l'Étranger* ou lu *Le Roi en Jaune* peuvent faire un test de *Connaissance* pour se souvenir que Yhtill devient Carcosa à l'arrivée de l'Étranger.) La reine d'Yhtill s'appelle Cassilda, son frère, Aldones, sa fille, Camilla et ses fils, Thale et Uoth. Il y a actuellement un grand festival, d'où l'excitation. Un Étranger est venu en ville et promet encore plus d'événements. Noss porte son masque en l'honneur de l'Étranger en espérant que tout se passera pour le mieux. Noss ne veut pas parler d'autre chose. Il est poli et amical, mais intraitable. Il pose une, voire deux questions. La première : « Vous êtes né ici ? » et si les investigateurs ne portent pas de masques, il voudra savoir quelle faction ils soutiennent. Un test de *Psychologie* indique que Noss est franc dans tout ce qu'il a dit mais qu'il est excité comme sous l'effet d'une manie.

Si les investigateurs se montrent hésitants en ce qui concerne la ville ou ses coutumes, Noss offre de leur servir de guide. Il peut les amener au Musée de la sculpture, mais pas au Palais, malheureusement. Seulement au Lac, mais ils pourront aller au Palais depuis le Lac. Il n'y a qu'une condition : si le groupe n'est pas masqué, Noss insiste pour que tous portent un masque et il les leur procure. Ceux qu'il apporte sont finement sculptés et très beaux et, même si les investigateurs pourraient avoir peur de les mettre, leur seul effet est de rendre toute identification faciale impossible et de procurer un malus de -10 % aux tests de *Trouver Objet Caché* et de *Vigilance*.

Si les investigateurs cherchent des compagnons perdus, Noss est sûr de pouvoir les aider. Il les emmène dans une petite ruelle surmontée d'un toit (les personnages de TAI 13 ou plus devront se baisser et passer de travers) qui débouche dans une cour entourée de hautes maisons. Un banc a été installé en rond autour d'un arbre. Noss leur conseille de s'asseoir et d'attendre. « Tout le monde passe par ici tôt ou tard. » La place est sombre et calme. Malgré les affirmations de Noss, cela ne semble pas être un bon point de rencontre. Puis, après une heure, Noss part chercher du vin et, une heure après son retour, les investigateurs perdus arrivent. Décrivez le lieu à l'autre groupe (ou aux autres groupes) ainsi que les personnages masqués qui se trouvent là. Si le groupe qui arrive est également masqué, le gardien peut séparer physiquement les groupes aussi longtemps qu'a lieu leur rencontre.

Noss dit qu'il doit retourner à ses affaires maintenant. Il admet être un peu inquiet de l'arrivée de l'Étranger et il veut protéger son commerce contre tout problème. Si les investigateurs n'ont rien appris de Quentin Spence, Noss leur dit qu'il a vu leur autre ami au Musée de la sculpture ci-contre. S'ils veulent que Noss les y amène à ce point, il faudra réussir un test de *Persuasion*. Un seul test est permis.

Il est difficile de juger du passage du temps à Carcosa. Les investigateurs devraient être en ville depuis quatre à huit heures maintenant. Les montres s'avèrent totalement inutiles. Certaines se sont arrêtées, sur d'autres, la trotteuse avance trop rapidement.

Noss

Apparence et attitude

Noss est de taille et de corpulence moyennes, ses cheveux bruns sont tonsurés comme ceux d'un moine, sa barbe est taillée et il arbore un sourire plaisant. Ses avant-bras sont musclés, il porte une chemise et un pantalon de coton épais, des lourdes bottes et des poignets en cuir. Il est chaleureux envers les visiteurs et fait de son mieux pour leur faire plaisir.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Il vit et travaille dans la ville qu'il nomme Yhtill.

Intrigue

Il rencontre les investigateurs à Yhtill/Carcosa. Il sait que l'Étranger est arrivé et peut aider les investigateurs à trouver leurs amis perdus, Roby ou le Lac. Il aime sa ville et en est très fier. Des investigateurs attentifs constateront qu'il est légèrement effrayé.

Le Musée de la sculpture

Alexander Roby

Les investigateurs savent qu'ils doivent trouver Roby. Si Noss les guide, ils atteignent rapidement un petit bâtiment blanc qu'une enseigne discrète désigne comme étant le Musée de la sculpture. Sans Noss, c'est difficile, mais ils y parviennent aussi. Tout autour se trouvent des jardins parfaitement entretenus où se dressent des sculptures d'animaux, d'hommes et de femmes – une méduse aux serpents qui sifflent, un serviteur des dieux qui serre amoureusement un enfant humain sur son torse, une réplique parfaite d'un cyprès à côté de son modèle vivant – où des byakhee qui présentent des arrangements d'un noir visqueux entourés autour d'eux comme des ailes noires. Ceux-là se trouvent devant l'entrée et, bien que tous soient immobiles, quatre d'entre eux sont réels, liés par Roby.

Alors que les investigateurs passent devant elles, les créatures bougent légèrement, leurs yeux roulent dans leurs orbites et l'une d'elles claque des mâchoires. Elles ne peuvent pas bouger tant qu'elles ne sont pas attaquées, mais leur simple présence coûte 0/1 point de *Santé Mentale*.

Des marches permettent de passer de l'entrée aux grandes salles d'exposition, bien plus grandes que le bâtiment qui les entoure. Toutes les salles sont vides de visiteurs. Il y a là des centaines d'objets de toutes les époques. La plupart ont un lien avec le mythe d'Hastur. Les premières œuvres vues sont des énormes dioramas de New York faits d'ivoire noir et blanc. L'un d'eux est une vue de la ville en 2030 avec des grands bâtiments militaires, des places pour les parades et des salles d'euthanasie dans les parcs publics. L'autre est une vue de la métropole en 1929. Le côté gothique du tout nouveau bâtiment Woolworth se repère en premier. Les deux reproductions sont incroyablement détaillées.

Plus loin se trouve un long couloir dans lequel se trouvent des sifflets à byakhee d'Afrique de l'ouest, d'Italie, d'Inde, de Celephais et Sarkomand dans les *Contrées du rêve* (cf. LdB, p. 200), de la lointaine Celeano et des étoiles des Hyades. Une douzaine de robes blanches sont suspendues dans la pièce suivante, artistiquement arrangées sur des mannequins en fils métalliques de sorte que le Signe Jaune ne soit pas entièrement visible. Dans un coin se trouve une reproduction grandeur nature en argile d'un humain. L'argile est encore humide et un test d'*Intuition* permet de penser qu'il s'agit d'une reproduction d'un investigateur. Les œuvres sont nombreuses et puissantes. Le gardien devrait décrire d'autres objets similaires si les investigateurs le demandent, mais ils ne trouveront aucun texte. L'étiquette veut qu'aucun objet ne soit touché ou pris, mais il n'y a ni garde ni vitrine et les investigateurs sont donc libres de piller la collection s'ils le souhaitent.

Après un certain temps, les investigateurs se trouvent dans un bureau. Là, endormi sur la table, dos à eux, se trouve un homme. Il les entend et lève la tête, alarmé puis perdu. C'est Alexander Roby.

Roby se lève et attend qu'ils approchent. Il porte un pantalon et une chemise noirs sans cravate. Il semble fatigué, mais maître de lui et arbore un sourire. Il est lucide et apte à Carcosa. Il ne ressemble pas à l'homme qu'ils ont rencontré à l'asile. Il se souvient des investigateurs qui l'ont interrogé et les accueille par leur nom. Il ne s'inquiète pas de savoir pourquoi ils sont là.

Tout d'abord, il se montre détaché s'il découvre que les investigateurs s'opposent à Hastur. Il dit que bien que Carcosa doive une partie de son apparence à Hastur, ce dernier est comme les ténèbres qui rendent parfaitement le relief de la lumière. Il leur demande s'ils aiment la ville. Lui-même en est très content. Il leur assure que la ville est sûre. Bien que l'Étranger soit là, il n'atteindra jamais le Palais pour annoncer l'arrivée du Roi Loqueteux. Si les investigateurs ne sont toujours pas convaincus, il leur dit qu'il peut les faire sortir de Carcosa pour les ramener sur Terre. Roby ne souhaite pas parler des événements antérieurs de sa vie.

À ce moment, Roby devrait apprendre qu'Edwards invoque Hastur, le Roi en Jaune.

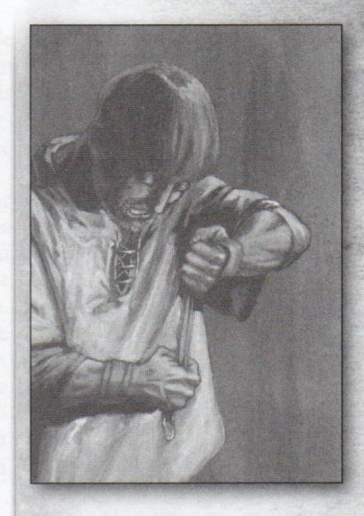
Sa réponse est songeuse. Il dit que Quarrie a dit cela aussi, qu'Edwards pensait pouvoir invoquer le Roi en Jaune sur Terre. Si Edwards devait invoquer Hastur ici, à Carcosa, il n'arriverait pas sous la forme du Roi en Jaune. Il serait sous une forme dénuée de signification sur Terre, dénuée de toute rationalité. « Nous sommes toujours sur Terre vous savez. Il détruirait tout le monde à Carcosa, Edwards compris. »

Il se lève. « Je vais lui parler. Il doit être au Palais. » Il part. Les investigateurs seraient bien avisés de le suivre.

Le Lac Hali

Le texte qui suit présume que les investigateurs atteignent le lac avec Roby, bien qu'il soit possible qu'ils ne l'aient pas trouvé et arrivent directement avec Noss. Quel que soit le cas, le trajet jusqu'au lac les mène par la colline à travers le quartier résidentiel. Le Lac Hali est aussi immobile qu'une pierre. Sur son autre rive, le Palais est éclairé sous les soleils jumeaux et semble inaccessible.

Un chemin suit le lac et semble mener au Palais, mais il revient rapidement vers la ville et si les investigateurs l'empruntent, ils se perdent. Le Palais n'est accessible que par le lac et, comme personne n'est en vue, la seule option est d'emprunter un des nombreux



Noss d'Yhtill

40 ans, roturier et tanneur

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	36

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	16 %
Culture artistique :	
- Peinture	06 %
- Sculpture	07 %
Écouter	45 %
Métier : tannerie	68 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Négociation	30 %
Persuasion	36 %
Psychologie	05 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Carcosan 55 %
(compréhensible par les investigateurs)

Attaques

Aucune

Larve d'Hastur

Toutes identiques

CON	21	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	41	Puissance	99 %
TAI	31	Corpulence	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8
Points de Vie	26
Mouvement	6 en nage 20 en vol

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

Tentacule (un par cible) 75 %, dommages 1D6 + Impact ou engloutit sa victime pendant plusieurs rounds, jusqu'à la mort

Protection

10 points grâce à sa peau épaisse et caoutchouteuse

Sorts

Chant d'Hastur, Chant de Thoth, Création de portail, Immunisation/Rempart de chair, Invoquer/Contrôler un byakhee, Signe de Voor

Perte de *Santé Mentale*

3/1D20 points de *Santé Mentale* pour ceux qui voient une larve d'Hastur

bateaux attachés au quai. Ces petits bateaux sont tous construits dans le même bois poli, sont étroits mais ont la proue et la poupe surélevées et n'ont qu'un seul mât portant une voile de toile blanche ou jaune pâle. Tous comportent deux ou trois paires de rames. Ces bateaux peuvent accueillir jusqu'à dix personnes.

Le groupe peut s'installer dans un ou plusieurs bateaux et peut choisir de ramer ou de monter la voile. Cette dernière option est simple si un personnage a 20 % ou plus en *Navigation*. Le gardien peut généreusement demander à un joueur s'il pense que son personnage a un passé indiquant qu'il aurait pu avoir passé ses étés en un lieu où il aurait été logique d'apprendre les rudiments de la navigation à la voile. Le lac semble bien plus grand une fois que les investigateurs s'y trouvent. Il faudra deux heures pour le traverser à la rame, une heure à la voile.

Au bout d'une demi-heure de voyage, demandez une réussite spéciale sur un test de *Volonté*. En cas de succès, les investigateurs sentent quelque chose dans l'eau. Tout est calme durant dix à quinze secondes. Le gardien peut cesser de parler et faire attendre les investigateurs. Puis, un test de *Trouver Objet Caché* permet de voir quelque chose flotter tranquillement sous l'eau, à environ cent mètres (il s'agit d'une larve d'Hastur). Puis tout est tranquille pendant dix secondes de plus et tout le monde voit de longs tentacules sortir de l'eau en un bouillonnement d'écume, devant une masse lisse et ronde. La chose se dirige vers eux… quarante mètres, trente mètres, vingt mètres…

La larve se dirige droit sur eux, plonge à nouveau et sa longue forme passe directement sous l'étrave. Le bateau est secoué violemment d'un bord et de l'autre et manque de se renverser. Pour demeurer dans le bateau, ceux qui s'agrippent au mât doivent réussir un test d'*Agilité* avec un bonus de +20 %, ceux qui sont assis et se tiennent aux bancs ou au plat-bord un test d'*Agilité*, ceux qui sont assis mais se tiennent à une rame ou à rien un test d'*Agilité* avec un malus de -20 % et ceux qui sont debout sans se tenir doivent obtenir une réussite spéciale.

Si quelqu'un tombe, demandez un test de *Chance* (50%). En cas de succès, l'investigateur crève la surface de l'eau à côté du bateau et parvient à attraper une rame. En cas d'échec, appliquez les règles concernant la natation et la noyade (cf. LdB – Suffocation, p. 149). Si Roby tombe, il parvient à saisir une rame.

Toute personne qui chercherait la créature la voit à environ trente mètres à l'arrière du bateau. Ses tentacules et son corps lisse apparaissent pendant un bref instant avant qu'elle plonge comme un canard sans un bruit. Les investigateurs chercheront partout pour savoir où elle est passée, mais elle est partie. Des sauvetages peuvent se faire.

Demandez des tests de *Santé Mentale* à ceux qui ont vu la larve d'Hastur sortir de l'eau. Ce n'était pas une vision très claire et la perte n'est donc que de 2/1D10. Les autres perdent 1/1D6 points. Roby est immunisé contre tout ça et tout autre test de *Santé Mentale*. Si l'investigateur qui portait le Carillon de Tezchaptl tombe à l'eau, le Carillon est perdu ! Ne le dites aux personnages que s'ils vérifient.

Ils poursuivent leur route. Le Palais est bien plus proche maintenant. Roby est calme et observe le ciel. Demandez un test de *Trouver Objet Caché* pour savoir s'ils voient les centaines, voire les milliers, de byakhee, à peine visibles noir sur noir, qui atterrissent sur la terrasse du Palais. Ils sont si serrés les uns aux autres qu'ils forment une rivière noire dans le ciel. Un test d'*Écouter* permet d'entendre leurs cris. Des tests de *Santé Mentale* sont nécessaires pour tous, provoquant la perte de 0/1 point.

Alors que le bateau est presque arrivé, Roby qui était en pleine réflexion, prend la parole. Il regarde les byakhee en parlant.

« Je comprends ce qui se passe : Edwards utilise Carcosa pour parler à Hastur. Il pense que c'est comme dans la pièce. L'Étranger est au Palais et il pourra appeler le Roi en Jaune. Il a tort. Il va invoquer Hastur en personne ! Et Hastur ne conclura pas d'accord avec lui. Il ne le remarquera même pas. Que fera Hastur avec Carcosa ? »

Roby ne se préoccupe pas de ce qui se passera sur Terre, autour du Loch, mais si on lui pose la question, il répondra que la zone délimitée par les monolithes sera accessible à Hastur.

Le bateau arrive à quai et des marches montent jusqu'à l'une des ailes du Palais.

De une à quatre larves d'Hastur

Apparence

Une larve ressemble à une amibe octopode d'une teinte jaune verdâtre bilieuse et parfois veinée de lumière. Le tronc ou la tête mesure de deux à trois mètres de long et chacun des huit tentacules mesure près de huit mètres.

Ces larves se déplacent tout aussi facilement dans l'air que dans l'eau. Elles progressent à la manière d'une pieuvre géante à l'exception que leurs tentacules précèdent leur corps et non le contraire, le traînant jusqu'à destination. Leur vol est limité à vingt tours environ, mais une larve peut également s'ancrer indéfiniment à un objet vertical comme, dans cet environnement, un monolithe.

Le Palais

La structure terrestre de Mullardoch House a été intégrée dans l'architecture du Palais de Cassilda. Alexander Roby a invoqué Bâtir Carcosa sur la maison sur Terre et maintenant, au même endroit, sur la terrasse en marbre du Palais, Montague Edwards et les derniers adorateurs accomplissent les cérémonies qui invoquent Hastur et ses larves. Les invocations sont surtout constituées de représentations de la pièce *Le Roi en Jaune* durant lesquelles les adorateurs interviennent à tour de rôle. Parfois, le manque d'étude se fait sentir alors qu'un acteur oublie sa réplique ou s'effondre sous le coup de la fatigue ou d'un délire. Les représentations sont fatigantes et les invocations ont

lieu une fois par jour, pour permettre à tous de se reposer. Étonnamment, malgré que les adorateurs soient tous des acteurs amateurs, chaque représentation atteint une touche magique. Les larves qui ont été invoquées ne peuvent normalement pas attaquer ceux qui se trouvent dans la ville de Carcosa, mais elles nagent dans le Loch et frôlent les monolithes et leur pouvoir latent.

Coombs

Les investigateurs entrent dans le Palais. Ils empruntent de longs couloirs de marbre décorés de portraits, traversent des salons et des salles de banquet, des petits jardins et de froides chapelles. Les lieux semblent infinis. Alexander dit qu'ils doivent se rendre sur la terrasse d'où les invocations ont lieu, mais il n'a aucun plan et semble se concentrer sur ses propres pensées. Il ne cesse de marmonner.

Il y a eu une fête là très récemment. De la nourriture et des boissons abondent, de même que des bougies allumées. Il y a des masques abandonnés, ainsi que des vêtements. À plusieurs reprises, les investigateurs verront des fêtards de l'autre côté d'une grande salle ou traverser un couloir, nus ou presque. Tous se dépêchent et ne peuvent être interceptés.

Si Coombs est encore en vie dans cette campagne, il apparaît à ce moment. Coombs ne prend pas part aux invocations d'Edwards. Il arpente les couloirs du Palais et traque ses occupants et invités. Laissez les investigateurs le voir et le reconnaître et permettez à Coombs d'en faire autant avant qu'il disparaisse. Les caractéristiques de Coombs étaient indiquées au début du chapitre 2 (cf. p. 34).

Qu'il réalise ou non qui ils sont, il joue au chat et à la souris avec eux. Il suit le groupe ou se laisse suivre dans les centaines de pièces et de couloirs. Les investigateurs entendent des portes claquer, des pas pressés ou le bruit d'une lame qui frotte contre le métal. Coombs ne porte jamais d'arme à feu, préférant se servir de son couteau. Il est très bon à ce jeu et pourrait gagner si les investigateurs se séparent ou ne restent pas sur leur garde. Il les attaque s'il en a l'opportunité. Coombs ne blessera pas Roby. Edwards s'est montré très ferme sur ce point.

Alors que la tension monte, les investigateurs entendent des bruits de bagarre un peu plus loin et découvrent, deux salles plus loin, un corps allongé sur une table en bois poli. C'est celui d'un beau jeune homme à la gorge tranchée. Le sang coule encore et le corps est chaud. Perte de 1/1D2 points de *Santé Mentale*.

Yolanda d'Yhtill

Alors que les investigateurs sortent de la pièce où ils ont trouvé le corps, ils entendent des pas pressés. Ils ont quelques secondes pour réagir. Espérons qu'ils ne fassent rien de trop vif, car c'est une jeune femme qui tourne le coin du couloir. Elle bouscule l'un des investigateurs et tombe en criant. Elle porte un masque laqué représentant un lutin grimaçant du même rouge que celui de son élégante robe de soie. Ses poignets et son cou sont ornés d'une véritable fortune en rubis qui brillent comme autant de blessures écarlates. Alors qu'elle se relève, peu assurée, le masque tombe. Elle est magnifique.

Elle est visiblement apeurée et il faut parler vite (un test de *Baratin*) ou la retenir pour ne pas qu'elle se précipite dans la direction où Coombs attend vraisemblablement. Si elle est arrêtée, elle reprend rapidement son calme. Elle regarde le groupe et si personne ne porte de masque, elle ne replace pas le sien. Elle leur dit s'appeler Yolanda et vivre au Palais. Elle ne les reconnaît pas et s'attend à ce qu'ils se présentent. Elle parle français, la langue de la cour, mais passera au carcosan si on le lui demande.

Yolanda d'Yhtill

Apparence et attitude

Yolanda est très belle, avec sa peau pâle, ses yeux verts et ses longs cheveux noirs. Elle est habillée d'une longue robe de soie et porte des bijoux. Douée pour la conversation et les compliments, elle utilise immédiatement son charme sur l'investigateur mâle qui y sera le plus sensible. Quelque chose en elle ne semble pas stable. Un test réussi de *Psychologie* indique qu'elle a l'habitude de jouer un rôle et que c'est ce qu'elle fait ici.

Connaissance

Aucune

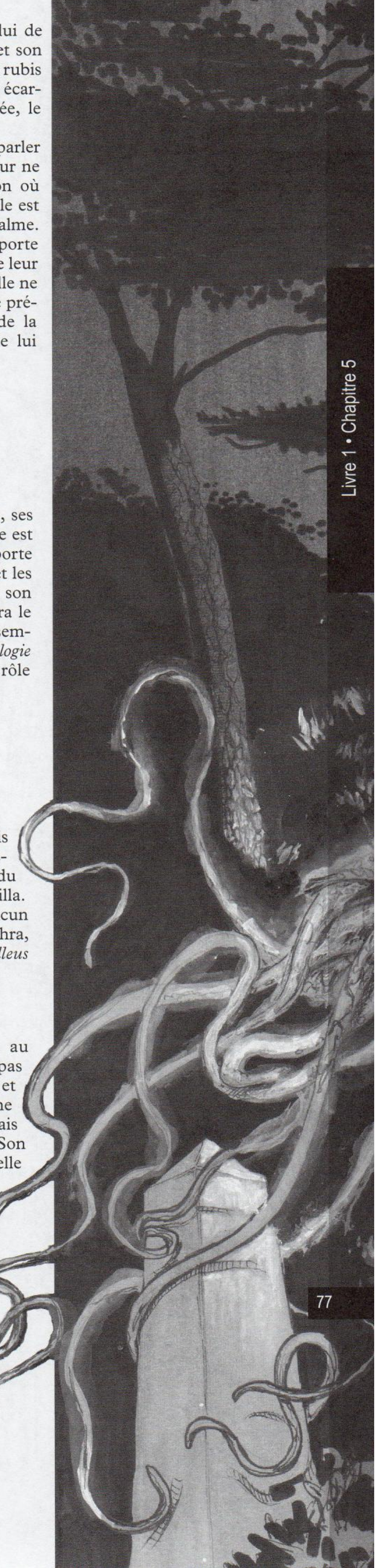
Connaissances spécifiques

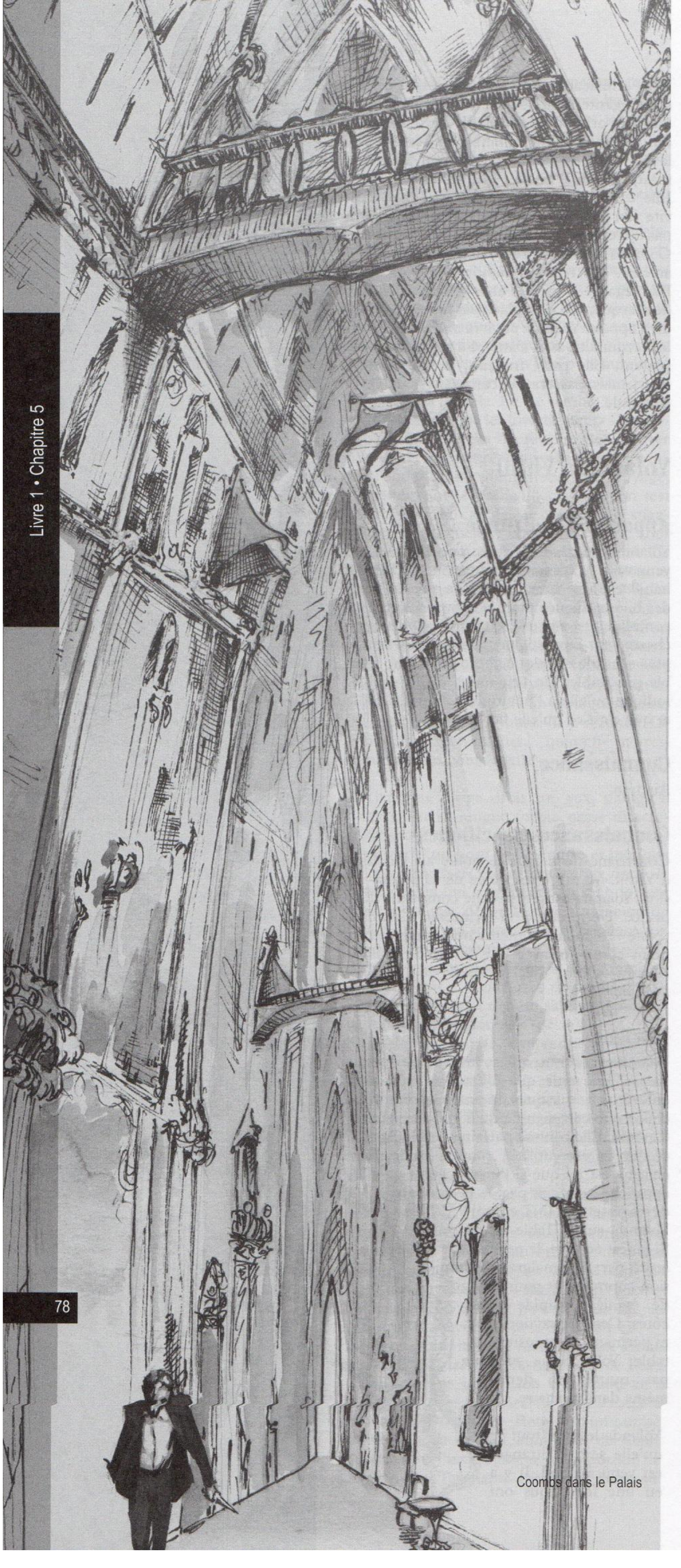
Courtisane de naissance noble au Palais d'Yhtill. Membre respectée de sa profession, Yolanda est une proche compagne du prince Uoth et de la princesse Camilla. (Note : Yolanda a le même nom, mais aucun point commun, avec une forme de Yidhra, l'Autre Dieu, décrit dans le *Malleus Monstrorum*).

Intrigue

Yolanda rencontre les investigateurs au Palais. Elle sait que l'Étranger n'a pas enlevé son masque devant Cassilda et craint que cela signifie qu'Yhtill devienne Carcosa. Elle connaît parfaitement le Palais et devrait être utilisée comme guide. Son charme est tel que si l'investigateur qu'elle approche ne réagit pas, le personnage devra tester son INT contre l'APP de Yolanda sur la Table de résistance. Si le test échoue, le personnage est attiré par elle, malgré son intuition contraire, et pourrait agir de manière stupide à ses côtés. Cette attraction n'est ni permanente ni insurmontable. Yolanda ne souhaite pas quitter sa demeure, même dans le chaos.

Yolanda leur dit tout ce qu'elle sait. L'Étranger est venu à Yhtill. Il y a eu une fête. Tous ont




Coombs dans le Palais

enlevé leur masque à l'heure convenue, sauf l'Étranger. La Reine lui a ordonné d'enlever son masque, mais il ne l'a pas fait car ce n'était que son visage… le Masque pâle. Maintenant, Yhtill est maudite et va sûrement devenir Carcosa.

Roby est très agité en l'entendant. Il dit que c'est presque le moment, qu'ils doivent se dépêcher. Puis il marque une pause. Il a une autre chose importante à dire : « Vous voulez empêcher Hastur de venir, n'est-ce pas ? ».

La réponse sera probablement « oui ». Il regarde les investigateurs qui l'ont rencontré à l'asile et ajoute ce qui suit si c'est approprié.

« Vous souvenez-vous des vers de la Chanson de Cassilda que je vous ai récités dans ma cellule ? À propos des étoiles et des soleils ? »

Il les répète s'il le doit ou les dit pour la première fois. Consultez le chapitre 1 pour avoir le texte (p. 29).

« Vous pouvez encore vous échapper de Carcosa. N'oubliez pas ces mots. Regardez ce que les hommes peuvent faire. Regardez ce qu'Edwards est en train de faire. Vous ne devez pas croire que Quarrie en fera autant. Souvenez-vous de ces mots si c'est vous qui devez éloigner le Roi. »

Roby se montrera impatient si on lui demande de répéter encore, il dit qu'il n'en a pas le temps. « Pensez simplement aux mots. »

Yolanda elle-même ira avec le groupe. Elle connaît parfaitement le Palais et peut leur montrer le chemin le plus court jusqu'à la terrasse. Elle s'approche de l'investigateur qu'elle a choisi et demande à « entendre leur histoire ». Elle pose sa main sur son bras. Elle est charmante et attentive, très séductrice. L'importance du lien rapidement lié ici est que, plus loin dans l'histoire (par exemple lors de l'attaque de Coombs ou du suicide de Roby), Yolanda paniquera à nouveau. À moins d'un lien partagé avec l'investigateur, Yolanda disparaîtra dans le labyrinthe qu'est le Palais et ne sera plus là pour les guider. De plus, si elle disparaît alors que Coombs est encore en vie, elle sera assassinée par lui, la gorge tranchée : perte de 1/1D4 points de *Santé Mentale*.

Après une longue marche durant laquelle Yolanda continue sa conversation avec son compagnon, elle dit qu'ils sont arrivés sur la terrasse. À cet instant, si Coombs n'a pas encore été tué, il attaque. Il ne fait nullement attention à sa propre sécurité et ne révèle rien s'il est gravement blessé mais pas tué.

La pièce suivante est une salle de bal, dont l'un des murs est une succession de portes vitrées qui donnent toutes sur un long balcon. En avançant, les investigateurs voient la terrasse sur laquelle l'invocation a lieu. Elle se trouve sous eux. Des marches partent du balcon par la gauche et la droite pour rejoindre la terrasse. En-dessous se trouvent les eaux noires du Lac Hali.

Mais ce n'est pas cela qui est le plus remarquable.

La première chose remarquable sont les byakhee. Il y a plusieurs centaines de ces bêtes à l'extérieur, entassées sur les balustrades, les toits et les murs. D'autres créatures sont en train d'arriver pour les rejoindre, gonflant les rangs chaque minute. Ces monstres généralement bruyants sont silencieux et attentifs à

la même chose. Ils observent le petit groupe d'homme en leur centre.

Arrêter la pièce

Parmi la douzaine d'hommes qui se trouve sur la terrasse, les investigateurs n'en reconnaissent aucun, mais Roby les connaît tous. Il voit Edwards et il sait qu'il invoque le sort Libérer Hastur. Grâce à l'influence de Carcosa, l'invocation se déroule sous la forme d'une pièce de théâtre. Un test de *Connaissance* pour tous ceux qui ont vu *La Reine et l'Étranger* ou lu *Le Roi en Jaune* permet de savoir que les acteurs approchent de la fin de la représentation. Sinon, Roby le leur fait remarquer. Une larve supplémentaire ou Hastur lui-même est sur le point d'apparaître. L'adoratrice qui joue Cassilda frappe son fils Aldones avec une épée et il est clair que l'attaque est réelle. Du sang détrempe la robe d'Aldones, forme une flaque à ses pieds et coule le long de la lame de l'épée. Malgré cela, Aldones récite son texte, à peine audible par les investigateurs, mais toujours debout ! C'est Edwards. Ses pouvoirs de récupération surnaturels guérissent son corps alors même qu'il se fait découper.

Il y a maintenant plusieurs options disponibles aux joueurs et à Roby. Les plus probables sont indiquées ici, classées selon leur ordre de probabilité et d'efficacité. De manière réaliste, une des trois options suivantes doit être suivie pour pouvoir prétendre au succès. La seconde pourrait être la plus satisfaisante au plan dramatique. Si les investigateurs trouvent une autre idée, il devrait être possible de faire correspondre son issue possible avec celles expliquées ici.

- **Utiliser le Carillon de Tezchaptl :** Cette option présume que les investigateurs ont le Carillon et savent l'utiliser. Bien qu'il ne s'agisse pas de musique ou de chant, la méthode utilisée pour lancer le sort Libérer Hastur est de l'art et peut donc être surmontée par le Carillon. Roby le sait.
  Alors que le Carillon résonne, les acteurs hésitent, puis se taisent. La pièce est interrompue. Edwards se tourne et lève les yeux, couvert de sang et incrédule. Il voit les investigateurs juste au moment où les byakhee prennent leur envol. Si le Carillon est utilisé une deuxième fois, il renvoie le POU absorbé sur Edwards, qui alimentait le sort. Lorsque cette énergie accumulée l'atteint, du sang lui sort par la bouche, les yeux et les oreilles. Il s'effondre en toussant, incapable de crier. Malgré ses pouvoirs de guérison, il meurt en quelques secondes. Même de loin, la vue est suffisamment déplaisante pour coûter 0/1D3 points de *Santé Mentale* aux investigateurs.
  L'invocation a été arrêtée. Maintenant, les investigateurs doivent sortir de Carcosa. Mais alors qu'ils se préparent à partir, une ombre les attaque.
  Consultez la section suivante « L'arrivée d'Hastur », page 80

- **Tuer Roby / Le suicide de Roby :** Roby a amené Carcosa sur Terre. S'il meurt, la ville disparaît et l'invocation de Libérer Hastur devient impossible. Les investigateurs ne le savent pas – et tuer Roby ne serait pas moral de toute manière – mais s'ils n'ont pas le Carillon, Roby décide que le suicide est la seule option.
  Il demande à emprunter une arme, de préférence un revolver. Il dit qu'ainsi il va pouvoir arrêter Edwards, qu'ils doivent lui faire confiance. Si les investigateurs refusent, il dira que les byakhee ne peuvent pas s'en prendre à lui et qu'il est le seul à pouvoir approcher suffisamment d'Edwards pour le tuer. S'il obtient une arme, il la prend, se tourne et l'utilise immédiatement. Sa blessure est fatale. Il tente d'empêcher toute tentative de Premiers Soins ou de Médecine en expliquant pourquoi il a fait ça. Il dit qu'il faut le laisser mourir. Le suicide de Roby coûte 1D2 points de *Santé Mentale*.
  Les byakhee s'envolent et, sur la terrasse, Edwards se retourne pour les regarder.
  L'invocation a été arrêtée et les investigateurs doivent sortir de Carcosa le plus rapidement possible. Au même instant, la ville semble disparaître sous leurs yeux. Mais alors qu'ils s'apprêtent à partir, ils voient Roby regarder au loin avec une expression horrifiée et une ombre le survole.
  Consultez la section suivante « L'arrivée d'Hastur », page 80

- **Recourir à la force pour interrompre l'invocation de Libérer Hastur :** Les investigateurs ne peuvent arrêter l'invocation qu'en tuant Edwards. Il faut que ce soit lui car les autres acteurs sont remplaçables. C'est une action risquée et le coût de l'échec est élevé. Roby argumente contre une telle action en disant qu'Edwards ne peut pas être blessé. Roby préférerait convaincre les personnages de le laisser se suicider plutôt que de compter sur un tel plan.
  Depuis la salle de bal, qui est le meilleur point pour tirer, la portée est de 200 mètres. Il peut s'agir d'un tir de précision (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*). Edwards perd six points de dommages lorsque l'investigateur tire et s'il est tué sur le coup, il ne peut pas se régénérer. Le plan peut fonctionner. Si Edwards est tué, la pièce est arrêtée.
  Les byakhee s'envolent. L'invocation a été arrêtée et les investigateurs doivent sortir de Carcosa. Mais les investigateurs voient une ombre survoler les adorateurs paniqués.
  Consultez la section suivante « L'arrivée d'Hastur », page 80
  Si l'attaque n'a pas été fatale, les byakhee réagissent. L'investigateur n'a pas le temps de tirer un autre coup alors que les byakhee sont partout, entrent dans la salle de bal et grimpent les uns sur les autres pour attaquer les premiers. Roby sera épargné par toute attaque. Les byakhee sont liés à Edwards et ils protégeront Roby contre toute attaque et l'empêcheront de se blesser. En tant que citoyenne de Carcosa, Yolanda aussi sera épargnée.
  Les investigateurs ne peuvent pas se battre face à un si grand nombre de byakhee. Ils doivent fuir. Consultez la section suivante « Quitter Carcosa », page 82
  À l'extérieur, la pièce se poursuit jusqu'à sa conclusion. Les investigateurs ont échoué.

- **Emmener Alexander Roby hors de Carcosa :** C'est semblable à ce qui se



Yolanda d'Yhtill

22 ans, noble et courtisane

APP	19	Prestance	95 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	62 %
Crédit	90 %
Culture artistique :	
- Peinture	11 %
- Sculpture	19 %
Discrétion	30 %
Écouter	41 %
Imposture	76 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Négociation	65 %
Persuasion	90 %
Psychologie	65 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	27 %

Langues

Carcosan 84 %
(compréhensible par les investigateurs)
Français 80 %

Attaques

Aucune

passe dans la section « Tuer Roby/Le suicide de Roby ». Si Roby quitte Carcosa, elle disparaît de la surface de la Terre et l'invocation de Libérer Hastur devient impossible.

Cette option est improbable pour trois raisons. La première est que les investigateurs ne sauront pas que c'est une solution possible. Deuxièmement, Roby préférerait mourir plutôt que reprendre son existence sur Terre. Troisièmement, les investigateurs ne savent pas comment quitter Carcosa pour retourner sur Terre.

Cette option est indiquée juste au cas où les investigateurs auraient un moyen de soutirer à Roby des informations qu'il ne veut pas révéler et de le forcer à leur obéir. Faire sortir Roby de la ville permettrait aux investigateurs de ne pas rencontrer Hastur et est probablement la solution la plus efficace.

Consultez la section suivante « Quitter Carcosa » en prenant pour acquis que Roby guide les investigateurs, page 82

- **Abîmer les monolithes autour du Loch :** Cette action aurait dû être entreprise avant l'arrivée au Palais et, tel que déjà mentionné, ne peut être qu'un succès mitigé. La position des monolithes permet à Hastur et à ses créatures d'occuper la zone une fois qu'il sera libéré. Si les investigateurs ont pu déplacer le monolithe de Cannich à l'ouest du village, ils ont sauvé la plupart des villageois. Cette option n'empêche pas l'apparition d'Hastur. Les investigateurs doivent recourir à l'une des autres options quand même.
- **Ne rien faire :** Si la pièce touche à sa fin, une larve ou, s'il n'en reste plus, Hastur, arrive sur Terre. S'il s'agit d'une larve, la pièce devra être rejouée pour invoquer Hastur la nuit suivante et il est possible que les investigateurs tuent Edwards dans l'intervalle. Cela sera difficile car il est protégé par des centaines de byakhee. Seuls Roby et Yolanda pourraient s'approcher suffisamment de lui pour tenter le coup sans rien craindre des byakhee.

Si les investigateurs sont au Palais pour assister au point culminant du plan d'Edwards, consultez la section suivante « L'arrivée d'Hastur », ci-dessous.

L'arrivée d'Hastur

Un millier de byakhee hurlants s'envolent en même temps, tel une nuée noire maléfique. Tout semble ralentir et une certaine pression ou résistance se fait sentir, comme lorsque l'on est sous l'eau. Quelque chose se forme au-dessus du lac. Une chose qui surplombe le Palais. Titanesque, la chose occulte les étoiles.

Roby avait raison. Les plans d'Edwards étaient maladroits. Qu'il soit vraiment libéré ou qu'il apparaisse suite à une invocation interrompue, Hastur remarque les humains par son seul instinct. Les seuls qui sont protégés de lui sont les citoyens de la ville. C'est son avatar, le Roi en Jaune, qui signera la fin de Carcosa, pas Hastur.

L'influence d'Hastur

Il est recommandé au gardien de ne pas laisser apparaître Hastur comme une entité identifiable. Lorsque Hastur apparaît, demandez des tests de *Santé Mentale* pour des pertes de 5/1D100. Indiquez à chaque joueur personnellement ce qu'il ressent en fonction de son test et des exemples ci-dessous. L'instant devra sembler durer une ou deux minutes et, pendant ce temps-là, rien d'autre n'arrive. Les investigateurs connaissent un calme parfait. Puis, ils reviennent à l'instant présent.

Si un joueur réussit son test de *Santé Mentale*, choisissez une description dans la liste et variez les expériences autant que possible au sein du groupe.

- Vous vous concentrez sur un essaim de byakhee haut dans le ciel. Ils effectuent des manœuvres complexes qui semblent avoir un sens. Ils s'approchent de la grande créature, semblent petits à côté. Vous ne voulez pas regarder mais vous ne pouvez pas détourner les yeux et les byakhee foncent droit sur la créature, droit sur son visage et, l'un après l'autre en une longue file, ils entrent dans ses yeux…
- Vous ne parvenez plus à respirer, vous avez l'impression de vous noyer, de vous enfoncer de plus en plus dans l'eau, d'être attiré par une chose que vous ne pouvez pas combattre. Puis vous réalisez que vous tombez vers le haut, vers le visage de la chose, vous tombez dans ses yeux, vous parvenez à détourner le regard juste avant d'être perdu…
- Une chose effrayante ondule et serpente juste sous ce qui pourrait passer pour la peau de la chose. Elle se déplace en rythme, pulse à la même cadence que votre cœur. Vous vous concentrez sur le fourmillement et vous savez que si vous détournez les yeux un seul instant vous devrez regarder la chose dans les yeux. Et que vous serez perdu à jamais…
- Vous voyez une couleur, que vous n'aviez jamais vue auparavant. Ou est-ce l'absence de couleur ? Vous essayez de ne pas penser, vous savez que si vous pensez un seul instant vous réaliserez que vous regardez la chose dans les yeux. Et que vous serez perdu…

Si des investigateurs échouent à leur test de *Santé Mentale*, ils ressentent tous la même chose. Décrivez l'impression suivante.

- Vous regardez la chose droit dans les yeux. Ils sont vides, gris et aussi profonds que l'océan, sans fond, hors du temps, totalement étranger. Vous vous laissez aspirer par ses yeux, tombez dans l'espace, en haut et en bas au même moment, tombez durant une éternité alors qu'une chose vous attend et que vous savez qu'elle ne doit pas vous trouver. La chose semble totalement différente de ce que nous sommes. Mais elle vous tient et touche doucement votre esprit. Et vous en êtes transformé.

Apparence

Certains aspects d'Hastur sont décrits dans la section « L'arrivée d'Hastur ». Sa forme générale est celle d'un humanoïde colossal, dénué d'os et blafard, bouche bée et bavant. Il est peu probable que les investigateurs puissent voir tout cela. Ses yeux regorgent d'images qui causent la folie.

Incarnation d'Hastur

Celui qu'il ne faut pas nommer

CON	200	Endurance	99 %
DEX	30	Agilité	99 %
FOR	120	Puissance	99 %
TAI	100	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 26
Points de Vie	150
Mouvement	20 en marche 50 en vol

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Protection

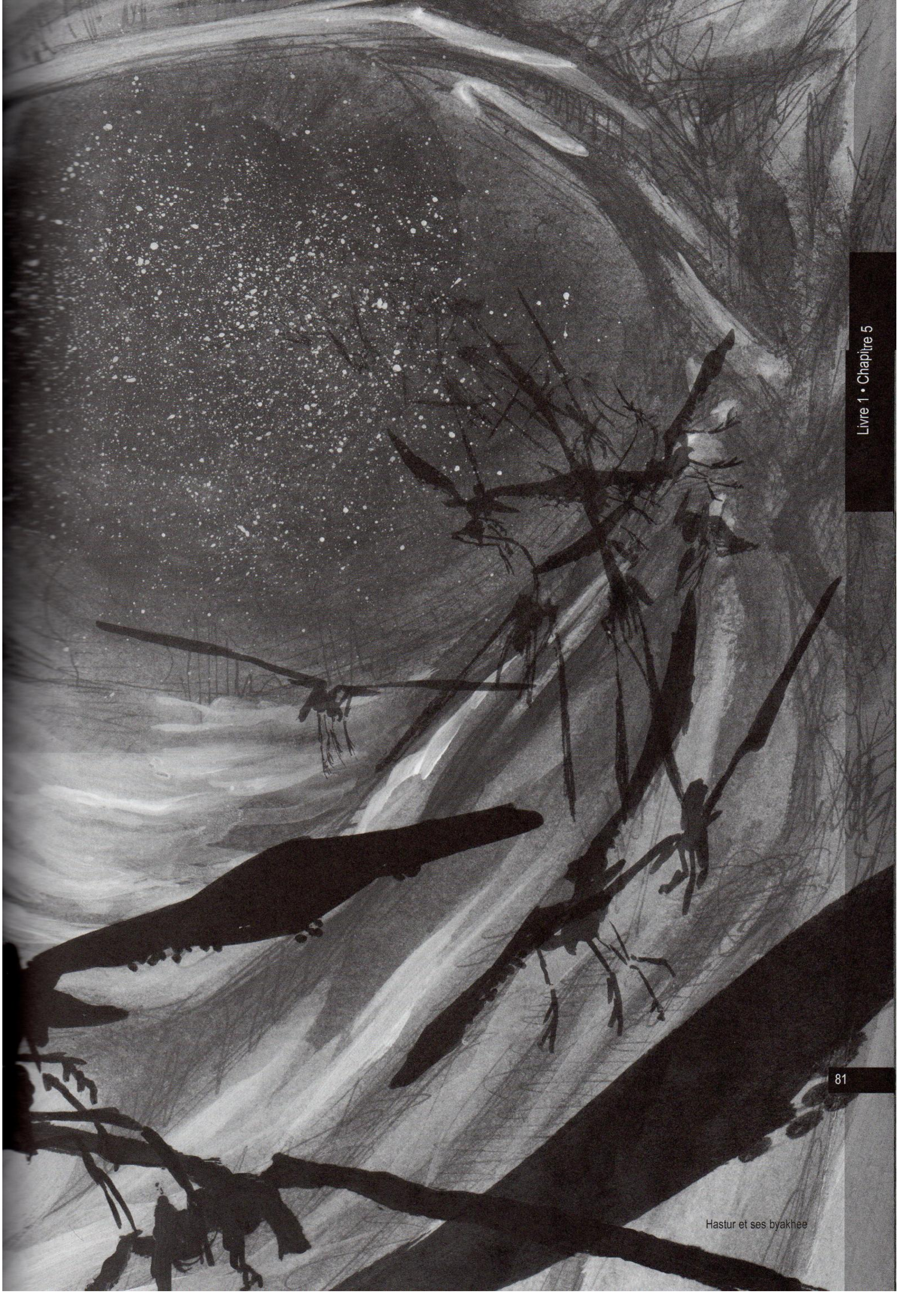
30 points de peau épaisse, écailleuse, caoutchouteuse et grasse

Sorts

Tous les sorts pour Appeler ou Contacter, Arrêt cardiaque, Brasser la bière spatiale, Concocter la potion onirique, Carillon de Tezchaptl, Cauchemar, Changer le temps, Chant d'Hastur, Création de portail, Déflagration mentale, Effroyable Possesseur, Enchanter un sifflet, Envoyer des rêves, Flétrissement, Instiller la peur, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Mauvais œil, Provoquer/Guérir la cécité, Repérer les portails, Suggestion mentale, Tourmenter et tout autre sort qu'il peut vouloir posséder ou partager

Perte de *Santé Mentale*

5/1D100 points pour avoir vu Hastur



Hastur et ses byakhee



Montague Edwards

Effroyable Possesseur

CON	24	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 6
Points de Vie	22
Mouvement	8

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

Toucher 85 %, les dommages sont la mort ou 1D10 points de vie drainés par round

Protection

6 points d'écailles et de chair caoutchouteuse

Perte de *Santé Mentale*

1/1D6 points de *Santé Mentale* pour tous ceux qui voient un Effroyable Possesseur

À ce moment, si les investigateurs veulent se détourner immédiatement de l'apparition, imposez-leur un test de *Volonté* avec un malus de -20 %. S'ils réussissent, ils peuvent se tourner. Ne leur donnez aucun détail et faites-leur perdre seulement 1/1D6 points de *Santé Mentale*. S'ils échouent ou s'ils choisissent de continuer à regarder, ils risquent de perdre 5/1D100 points de *Santé Mentale*. Consultez l'encadré page 80, intitulé « L'influence d'Hastur » pour savoir quelles sont les impressions des joueurs. Faites-leur en part. Puis tout le monde se sent soulagé et reprend conscience de son environnement. Des gens qui hurlent tombent lentement devant les fenêtres. Il y a une vague de confusion.

Le Grand Ancien sème le chaos.

Les supplications des adorateurs au cours des derniers jours ont permis qu'Hastur les remarque quelques instants avant son arrivée. Pour les remercier, il les prend et les donne à manger à ses yeux. Edwards est le dernier et il se relève cette même nuit sous la forme d'un Effroyable Possesseur (cf. ci-contre) près de Mullardoch House, sur Terre.

Un Effroyable Possesseur

Hideux. Le visage du possédé est encore reconnaissable, l'air frappé de terreur et de haine sous une mer ondulante de chair molle. Des écailles et des os forment des angles étranges sous cette masse visqueuse et une odeur de chair pourrissante en émane. (Les caractéristiques humaines d'Edwards ont été présentées et le Possesseur pourrait en garder quelques-unes, ainsi que des sorts, à la discrétion du gardien.)

Quitter Carcosa

Roby sait comment s'échapper de Carcosa mais n'a plus envie de survivre. Il pourrait mourir de toute manière. Si Yolanda est présente, il lui crie : « Le jardin anglais ! ». Yolanda, frappée de panique, se précipite vers l'une des nombreuses portes de la pièce. Elle se dirige vers le jardin et ne laissera personne la retenir. Si elle n'est pas présente, quelqu'un doit la trouver ou les investigateurs devront trouver quelqu'un d'autre pour les guider. Roby ne quittera pas la salle de bal. Sans protection depuis qu'Edwards est mort, il sera probablement la proie des byakhee.

La destination est un jardin secret de l'aile nord du Palais. C'est assez éloigné et nécessite de dix à quinze minutes de course dans les salles et couloirs du Palais. Des byakhee pourraient bien les poursuivre dans ce cadre opulent. Il devrait s'agir d'un épisode frénétique sans temps à perdre en diversions. Ceux qui ne courent pas mourront certainement. Ceux qui courent pourraient être rattrapés. Le gardien devra gérer au mieux cette situations selon ce que font les investigateurs.

Si les investigateurs atteignent le jardin, ils découvrent qu'il s'agit d'un vaste espace composé de pelouses, de chemins en gravier, de haies parfaitement taillées, de fontaines et de bassins, entouré d'un haut mur de briques rouges recouvert de lierre. Un petit labyrinthe taillé dans une haie occupe le centre du jardin (il faudra réussir un test de *Volonté* pour atteindre le centre du labyrinthe, possiblement poursuivis). Au centre se trouve une arche de pierre. L'arche doit être franchie pour sortir de la ville. Ce n'est qu'en le traversant que les investigateurs voient que les perles nacrées insérées dans le gazon forment le Signe Jaune.

Un instant plus tard, ils se retrouvent sur le chemin qui s'éloigne de Mullardoch House. La maison est visible à travers une brume légère et sous leurs pieds, des galets forment un motif identique à celui qu'ils viennent de voir. Si Hastur n'a pas été libéré, Carcosa a disparu. Les investigateurs ont franchi un Portail (et perdent un point de *Santé Mentale*). Yolanda ne souhaite pas quitter Carcosa mais si quelqu'un se montre ferme à l'effet qu'elle devrait partir il pourrait effectuer un test de *Baratin*.

Si Hastur a été libéré avec succès, les investigateurs n'en sont pas au bout de leur peine. Ils se trouvent toujours à l'intérieur du « V » délimité par les monolithes et font toujours l'objet des attentions d'Hastur. Ils devraient aller vers l'ouest, sortir du « V » qui comprend la pointe orientale du lac. Sinon, ils peuvent aller au nord ou au sud et escalader les montagnes pour ainsi sortir du « V ». C'est peut-être une escalade d'un kilomètre. S'ils vont à l'est par la route, ils ont douze kilomètres à parcourir et mourront sûrement aux mains d'Hastur ou des byakhee. Une fois hors du « V », si Hastur est libre, les investigateurs doivent endurer des vents violents. Leur chance de survie est laissée au gardien. S'ils ont une carte, ils pourront réaliser que leur meilleure chance est de parcourir huit kilomètres vers le sud-est au-delà de la montagne pour rejoindre le village de Tomich. De là, ils pourraient trouver un moyen de transport vers les villes de Drumnadrochit ou Inverness car le temps ne fera qu'empirer.

Le destin de Cannich et des alentours

À l'instant où Hastur apparaît, son apparition coûte immédiatement la vie de douze habitants de Cannich, soit des très jeunes, des très vieux et des infirmes.

Cependant, si l'invocation a été interrompue, Carcosa a maintenant disparu. Le pire a été évité, bien que l'Effroyable Possesseur de Montague Edwards pourrait être rencontré si les investigateurs demeurent près de Mullardoch House. Cela ferait une petite session intéressante. Consultez les autres conséquences.

Si Hastur a été libéré, les choses empirent encore. Si les monolithes entourent encore Cannich, Hastur massacre et/ou dévore les cent dix habitants du village. Il les attire hors du village par la seule force de sa volonté et les tue de différentes manières. Après cela, il sombre dans un état de lassitude, mais bien qu'il ne fasse rien, sa seule présence provoque des changements. Il influence son environnement sans y penser en utilisant Changer le temps, Envoyer des rêves, etc. Le nord de l'Écosse connaît immédiatement un hiver terrifiant et ses habitants sont frappés

de folie. Les byakhee survolent les environs délimités par les pierres et attaquent les humains et les animaux. Des communautés entières sont décimées. Les pertes en vie sont nombreuses. Carcosa et Hastur retournent dans les Hyades une semaine après son invocation. Selon la perception d'Hastur, il n'a été là qu'un instant. Il s'agit d'une défaite majeure pour les investigateurs et il est possible que de nouveaux personnages soient nécessaires pour s'occuper de la menace plus insidieuse mais tout aussi grave posée par Malcolm Quarrie l'hiver suivant.

Les conséquences : les réactions de la presse

Dans le cas où Hastur a été libéré et qu'il assassine tout Cannich, l'histoire (consultez le document *Les Oripeaux du Roi #18*) est publiée dans tous les grands journaux, avec des variations. Le jour et la date peuvent être modifiés au besoin. (Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #19* pour avoir l'article qui paraît si Hastur n'a pas été libéré.)

Cette histoire nationale demeure en première page durant deux ou trois jours. Peu de détails consistants paraissent. Les équipes de secours sur place ont effectivement été évacuées vers Inverness et Drumnadrochit alors que les conditions météorologiques exceptionnelles persistent et que le blizzard souffle sans relâche. Deux soldats ont été portés disparus puis retrouvés morts. D'autres décès sont dus aux tempêtes et au froid. Presque cinquante personnes sont mortes de froid dans les environs alors que les routes sont impraticables. Un petit avion s'est écrasé à cause des forts vents dans la région de Strome Ferry sur la côte ouest. Plus d'une douzaine de promeneurs et de fermiers se sont perdus et ont été retrouvés morts plusieurs jours ou semaines plus tard. En plus de tout cela, de nombreuses personnes sont perturbées par des rêves envoyés par Hastur. Ce phénomène est rapporté et mis sur le compte du chagrin ou de l'hystérie, mais les investigateurs pourraient découvrir que plusieurs personnes souffrent du même genre de visions qu'eux. La zone autour de Cannich sera placée en quarantaine durant huit semaines. Le nombre final de décès sera de soixante, mais cinquante personnes de plus ont disparu et ont été déclarées mortes alors que les corps ne seront jamais retrouvés. Il s'agit de tous les hommes, femmes et enfants qui vivaient là. La version officielle est que la tragédie est probablement due à « une contamination subite et catastrophique de l'approvisionnement en eau ». L'eau à Cannich est puisée dans la rivière Glass et bien que des tests aient été effectués, les villages de Strut et Kilmorack ainsi que la ville de Beauly, qui

CATASTROPHE INEXPLIQUÉE
DANS LES HIGHLANDS
DE NOMBREUX MORTS
DANS UN VILLAGE D'ÉCOSSE
LES TEMPÊTES ET LA NEIGE EMPÊCHENT LES SECOURS D'ARRIVER

Un bataillon de la 51e division des Highlands est parti d'Inverness ce matin pour rejoindre le site d'un désastre encore inexpliqué. Il semble que la totalité de la population d'un hameau appelé Cannich au confluent des rivières Glass et Cannich et à vingt kilomètres à l'ouest de Drumnadrochit est morte ou portée disparue, soit plus d'une centaine de personnes. Le village et les alentours ont été placés en quarantaine et la route principale est fermée à la circulation tant que cette tragédie est sous enquête.

Au même instant, on assistait aux pires tempêtes de mémoire d'homme. Plus d'un mètre de neige est tombé sur cette région durant les deux derniers jours et des vents violents ont soufflé pendant des heures. Les chutes de neige sont dangereuses et le porte-parole militaire du major-général J.L.G. Burnett de Leys, responsable de l'opération, a déclaré qu'il pourrait être impossible d'atteindre cette région avec des hommes et des vivres avant un certain temps. Les militaires déjà déployés pourraient être évacués temporairement tant que les conditions météorologiques difficiles persisteront.

« Nous avons peu d'éléments pour établir la cause des décès » dit le lieutenant-colonel James Bell. « Cinquante-deux corps ont été retrouvés jusqu'à présent et les causes de décès sont diverses. Une cinquantaine de personnes sont encore portées disparues. Aucun survivant n'a été retrouvé et il est de moins en moins probable qu'il y en ait. »

L'équipe médicale, incluant des médecins militaires et des légistes venus d'Inverness et de Perth, a commencé à examiner les défunts. Les théories avancées à cette heure sont une intoxication alimentaire ou la contamination des réserves d'eau, mais aucune preuve n'a été faite jusqu'à présent. Les familles doivent contacter le Royal Army Medical College sur Governor Road, numéro de téléphone Westminster 5522. Ceux qui auraient visité la région ou traversé Cannich durant les deux dernières semaines doivent contacter le quartier général de la 51e division des Highlands à Perth, numéro de téléphone Perth 4034.

Daily Express, 14 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #18* à propos des événements des Highlands



Byakhee

Les byakhee mesurent plus de 1m80 et ont une envergure d'au moins cinq mètres. Ils ont des exosquelettes, un crâne semblable à celui d'un cheval, mais muni de longues dents et des griffes chitineuses aux quatre membres. Ils sont d'un noir verdâtre et leurs ailes sont brunâtres.

Traitez tous les byakhee comme s'ils étaient identiques.

Extrait du *Guide de campagne des monstres de Cthulhu de S. Petersen* :

« Le byakhee est un être interstellaire composé de matière conventionnelle. Le corps du byakhee comprend deux parties principales : le thorax et l'abdomen. Au thorax sont rattachés deux ailes, deux membres et la tête. Deux membres agiles supplémentaires sont rattachés à l'avant de l'abdomen, alors que la hune, un organe paramagnétique unique, occupe ce qui reste de l'abdomen. C'est une entité bruyante et active. Au repos comme en vol, il crie et croasse, sauf s'il suit une proie. Bien que ses membres soient suffisamment puissants, le byakhee marche rarement et vole aussi souvent que possible. »

Byakhee typique

CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Mouvement	5 en marche 20 en vol

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques
Corps à corps : bagarre 35 %, dommages 1D6 + 1D6 (griffes) ou 1D6 + vide la victime de son sang (dents) (perte automatique de 1D6 PV jusqu'au décès)

Protection
2 points de fourrure et de peau épaisse

Perte de *Santé Mentale*
1/1D6 points de *Santé Mentale* perdus en voyant un byakhee

s'approvisionnent également en totalité ou en partie dans la Glass, sont ravitaillés par camion. Rien n'est découvert. Si les investigateurs creusent un peu plus profondément et qu'ils parviennent à en discuter avec un officiel du gouvernement ou de l'armée, ils apprennent que si certains corps ne montrent aucun signe apparent permettant de connaître la cause du décès, d'autres semblent être morts de choc alors que d'autres encore portent des marques de coups et d'abrasion, comme s'ils avaient été attrapés par une pieuvre. D'autres encore ont de multiples fractures, comme s'ils étaient tombés de haut. Il y a également des places dans la forêt, entre le village et le Loch, qui laissent présager le passage d'un objet colossal. Cette information est vigoureusement étouffée car les autorités n'ont aucune explication à offrir. La repopulation de Cannich prendra des décennies. Nul n'essaie avant plusieurs années.

Dans le cas où Cannich aurait évité le pire, les investigateurs peuvent voir un article (voir le document *Les Oripeaux du roi #19*) dans un article d'un journal écossais local. Le jour et la date peuvent être changés au besoin, selon que les investigateurs aient pu intervenir ou non.

Les conséquences : Yolanda

Emmener Yolanda hors de Carcosa est probablement une mauvaise idée. Même si Hastur a été libéré, il ne vient pas sous la forme du Roi en Jaune et la ville et ses habitants vivent toujours frénétiquement dans l'attente de cette autre entité. Yolanda y serait en sécurité. Carcosa retournera bientôt sur Aldébaran. Emmener Yolanda sur Terre provoquerait d'énormes complications pour les investigateurs et la rendrait probablement folle, une fois qu'elle serait plongée dans un environnement aussi différent du sien.

UN VILLAGE FRAPPÉ PAR LA TRAGÉDIE

La communauté locale pleure aujourd'hui un nombre épouvantable, mais inexpliqué, de morts qui ont eu lieu jeudi dernier. Douze habitants sont morts durant leur sommeil dans la nuit de mercredi à jeudi dans le village de Cannich qui se trouve au confluent des rivières Glass et Cannich à vingt kilomètres à l'ouest de Drumnadrochit. Tous les décès sont apparemment de cause naturelle, mais il s'agit d'un village de cent dix habitants.

Les docteurs d'Inverness et de Drumnadrochit venus sur les lieux n'ont trouvé aucune preuve d'une quelconque anomalie, d'autant que les défunts vivaient dans plusieurs maisons différentes. Les seuls points communs qui ont pu être établis jusqu'à présent sont que les décès concernaient essentiellement les vieux et les très jeunes. Aucune autre mort n'a été constatée au moment où nous mettons sous presse.

Le comité sanitaire du comté d'Inverness a placé la région en quarantaine par mesure de précaution. Toute personne qui aurait visité Cannich durant la dernière semaine est priée de contacter l'hôpital d'Inverness.

Inverness Courrier, 14 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #19* à propos des événements des Highlands

Les conséquences : Alexander Roby et les adorateurs

Dans le cas improbable où Alexander Roby serait emmené hors de Carcosa, il se rendra aux autorités et leur dira précisément ce qui est arrivé. Cela pourrait provoquer l'envie de certains de mieux comprendre ce récit fantastique. Roby est amené au Bethlem Royal Hospital de Lambeth, autrefois Bedlam, juste au sud de la Tamise à Londres : « Une institution charitable pour les aliénés de la classe supérieure et pour les cas incurables ». Les investigateurs ne pourront pas lui parler pour le reste de la campagne.

Néanmoins, le culte d'Hastur est mort en Grande-Bretagne. C'est Malcolm Quarrie la menace maintenant.

Les conséquences : un article académique

L'article du docteur Highsmith « Manie sympathique : une étude de cas d'une occurrence répétitive et prévisible » paraît dans l'édition du *British Journal of Psychology* de février 1930. S'il a reçu une aide quelconque des investigateurs et qu'il est toujours en bons termes avec eux, le premier professionnel qu'il a contacté au mois d'octobre est remercié à la fin de l'article en ces termes : « Mes remerciements à [insérer ses initiales] pour son aide, son courage et son imagination. ».

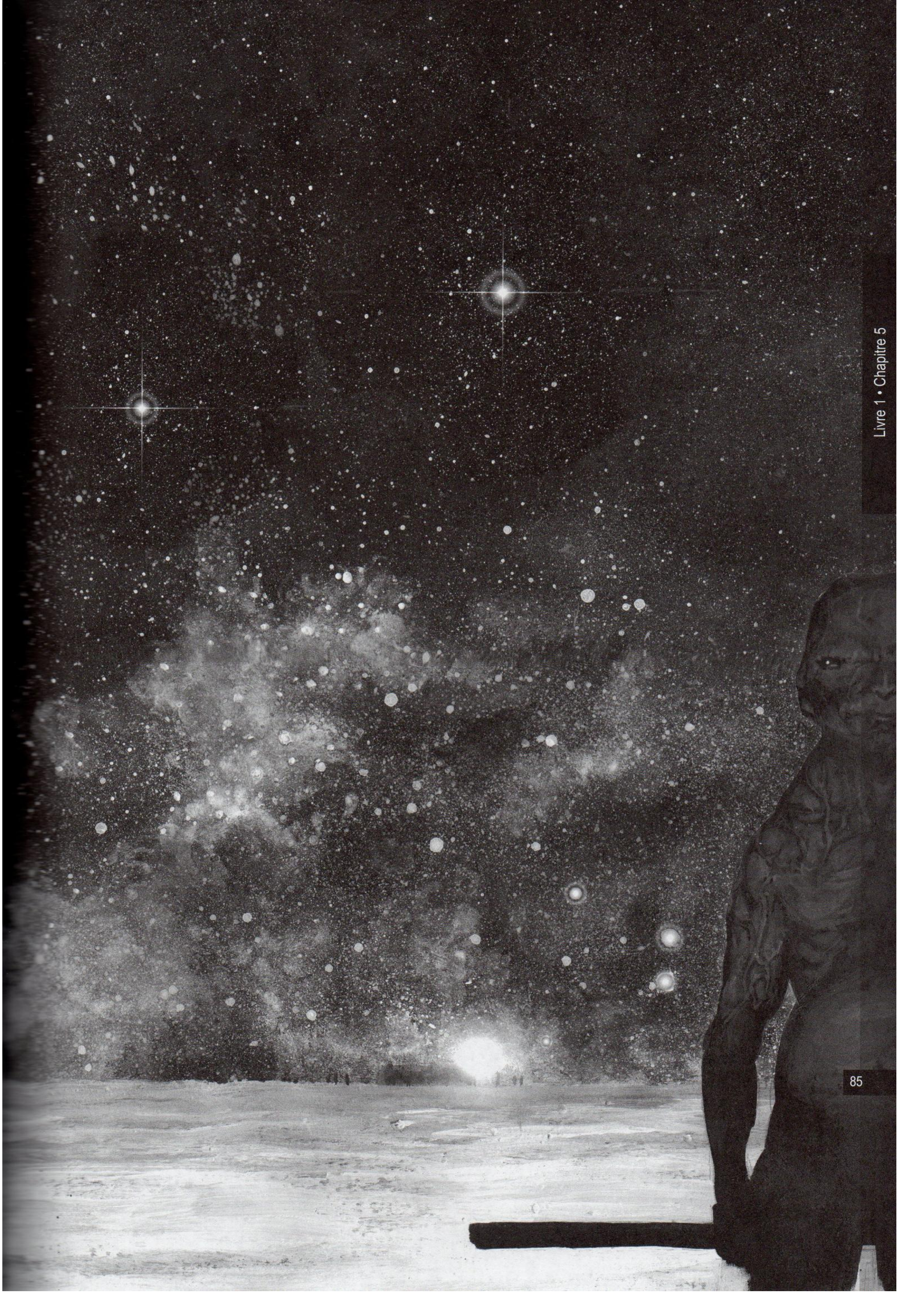
Le docteur Highsmith tire une renommée immédiate de son article et malgré ce qui s'est passé à St. Agnes en mars, il rejoint les rangs du prestigieux Institut Tavistock de Londres. Pour lui, tous les contacts qu'il a eus avec le surnaturel durant cette aventure s'expliquaient par des raisonnements et théories psychologiques. Il a poursuivi son cheminement.



Pertes/Gains de *Santé Mentale* à la conclusion de « Le Fou »

- **Entrer à Carcosa :** -1D8 points de *Santé Mentale*
- **Croire qu'Hastur a été libéré :** -1D12 points de *Santé Mentale*
- **Arrêter la pièce :** +1D8 points de *Santé Mentale*
- **Croire qu'Hastur a été repoussé :** +1D12 points de *Santé Mentale*

Gain de 1 point d'*Aplomb* à la fin de chaque Chapitre







Livre 2

Les dieux Anglais

Chapitre 6
Discours à Goatswood

Où les investigateurs découvrent un mystère Londonien

En quelques mots...

Les investigateurs découvrent l'adresse de leur ancien correspondant Wilfred Gresty. S'ils gagnent sa confiance, ils peuvent apprendre la vérité sur les liens de Gresty avec le culte d'Hastur à Londres en plus d'apprendre l'existence du culte de Shub-Niggurath dans l'ouest de l'Angleterre. Les recherches des investigateurs à ce sujet sont couvertes dans le chapitre 7, page 94. Plus important encore, Gresty leur révèle où trouver Hillary Quarrie.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs, dans le meilleur des cas, ont empêché la venue d'Hastur sur Terre et fait disparaître Carcosa. Le culte anglais d'Hastur a été défait. Mais il reste beaucoup de questions en suspend : qui est Gresty, leur mystérieux correspondant qui les a aidés ? Et resté également la piste du culte italien ainsi que l'étrange Malcolm Quarrie, resté introuvable jusque-là.

Enjeux et récompenses

- **Gagner la confiance de Gresty**
  En gagnant la confiance de Gresty, les investigateurs apprendront pas mal de choses concernant le Roi en Jaune ainsi que sur Shub-Niggurath. De plus, il a d'intéressantes théories sur les églises d'Hawksmoor...

- **La piste d'Hillary Quarrie**
  Gresty sait où trouver Hillary Quarrie, qui pourra indiquer aux investigateurs où trouver Malcom.

A l'affiche

Wilfred Gresty

Adorateur du culte de Shub-Niggurath de la vallée de la Severn, Wilfred a été convié par Edwards à participer à l'invocation, mais ne s'y est pas rendu. Il reste fidèle à sa déesse, bien qu'il ait converti Quarrie et logé Coombs. Son ambition est de revenir à Goatswood pour reprendre la direction du culte de Shub-Niggurath

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◴◴◴
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Époque	1920's

Ambiance

Ce très court chapitre fait revenir les investigateurs à Londres, s'ils n'y sont pas déjà. Ils devront sympathiser avec Wilfred. Le plus simple pour cela est de boire avec lui, et de le laisser parler.

« Pluton, Jéhovah, Dagon, Amour, Satan,
Moloch, la Vierge, Thetis, le diable, Pan,
Jupiter, Yahvé, Vulcain et son marteau affreux,
Jésus, l'homme de paille, tous le même dieu. »
Walter lève les yeux et dit, Avez-vous entendu quelqu'un chanter ?
Je n'entends rien d'autre que toi, Walter, et ce n'est pas de la musique.

Peter Ackroyd, *Hawksmoor*

Les événements à Carcosa et en Écosse glissent lentement hors de l'esprit des investigateurs. Peut-être que, alors que les semaines puis les mois passent, ils parviennent à se convaincre que leur vie a repris un cours normal, que ces événements cauchemardesques n'ont jamais eu lieu. Nous sommes tous doués pour oublier.

Mais au début, les investigateurs qui ont fait des rêves et des visions continuent d'en avoir jusqu'à la fin mars 1929. Si un investigateur est un artiste, il est toujours dans cette atmosphère alors que l'hiver cède la place au printemps. Puis, Aldébaran disparaît de leur vue et leurs rêves et inspirations cessent. D'avril à septembre, Hastur n'a plus d'influence. Peut-être est-ce pire pendant ce temps.

Tel que mentionné dans la préface, la période qui s'étend jusqu'en décembre 1929 est relativement pauvre en événements. Le gardien et les joueurs doivent décider de ce que font les investigateurs durant l'année.

Si les investigateurs forment un groupe établi qui pourrait raisonnablement passer à autre chose et relever d'autres défis, il n'y a aucune raison pour qu'ils ne le fassent pas. Le gardien peut utiliser ses propres aventures ou d'autres volumes publiés pour séparer les deux parties de cette campagne. Avec un peu de chance, les investigateurs seront encore là l'hiver suivant et seront suffisamment concentrés pour prendre en charge la menace posée par Hastur.

Cependant, si les investigateurs étaient réunis pour la première fois par les événements, il pourrait être plus sage de permettre à ces néophytes de récupérer une partie de leur vie d'avant. Dans ce cas, en tant que gardien, vous pouvez décider de diriger une ou deux sessions tranquilles entre le moment où ils quittent l'Écosse et celui où Gresty refait surface. Commencez par les réactions de la presse et suivez ce que les investigateurs veulent faire, mentionnez l'article du docteur Highsmith puis faites-leur vivre une ou deux situations sociales : un vernissage dans une galerie, une visite au zoo, une garden-party, où ils peuvent se réunir. Vous voulez savoir à quel point les individus restent en contact, quelles sont les amitiés qui durent, qui pourrait être solitaire ou être isolé.

En plus, il est tout à fait possible que les investigateurs les moins chanceux utilisent ce temps pour retrouver leur équilibre en allant se reposer sur la côte ou dans un hôpital spécialisé en maladies nerveuses. Cela les aiderait-il ou au contraire les empêcherait-il de passer le cap que de revoir leurs anciens collègues ? Peut-être qu'une des situations sociales mentionnées pourrait avoir comme but de souligner le succès de leur cure ?

Mais la menace n'a pas disparu.

En octobre, Aldébaran reparaît dans le ciel et les rêves reprennent. Le premier rêve les frappe en force. Il sera choquant et leur coûtera des points de *Santé Mentale* et serait le moment idéal pour utiliser la deuxième moitié des rêves récurrents décrits dans l'Appendice D (p. 171). Alors qu'Aldébaran monte dans le ciel, l'impression d'être porté devient de plus en plus forte. Les investigateurs qui souffrent de ces rêves, et les artistes qui en profitent, luttent pour maintenir la communication avec ceux qui ne voient rien d'étrange ou de magnifique la nuit. Ils se sentent impuissants. Ils ressentent le besoin de partager tout cela avec les autres investigateurs. Ce sont les seuls à avoir partagé leurs expériences et eux peuvent comprendre. Leurs amis savent qu'ils sont sains d'esprit, ils savent, tout comme eux, que le Roi en Jaune approche.

Toutes les tentatives de trouver Quarrie ou Gresty durant l'année seront futiles. Mais finalement, au mois de décembre, les investigateurs progressent.

L'arrestation de Gresty

En décembre 1928, Edwards avait demandé à Wilfred Gresty de se rendre en Écosse pour participer à l'invocation, ce que Gresty n'avait pas fait. Il n'avait jamais été sincère dans son adhésion au culte car sa propre loyauté allait à Shub-Niggurath et il priait pour que le culte échoue. Lorsque la Grande-Bretagne n'a pas été soumise au règne du Roi en Jaune, il a pensé que ses prières étaient exaucées. Car on lui a promis qu'il dirigerait le culte de Shub-Niggurath à la mort d'Atkinson, comme celui-ci est malade. Gresty retournera dans la vallée de la Severn, prendra le pouvoir et il a même pensé qu'il pourrait s'unir avec Hillary Quarrie, ce qu'Atkinson n'a pas pu faire.

Mais nous sommes un an plus tard. Le vieil homme vit encore et Gresty est toujours à Londres. On lui a dit d'y rester pendant l'hiver, alors qu'Aldébaran sera dangereuse, et de demeurer à l'affût de ce que le culte pourrait faire. Il se soumet de mauvaise grâce. Rien ne se passe à Londres. Il boit, joue et attend le passage des mois. Ce n'est qu'au début décembre 1929 qu'il reçoit une lettre porteuse de la nouvelle qu'il attendait : Atkinson est proche de la mort. La succession ne peut plus attendre. Enfin, il peut rentrer. Mais avant qu'il rentre, un incident se produit : il commet une erreur alors qu'il est saoul et pense laisser un dernier présent à Hastur et à la ville qu'il déteste. Les investigateurs peuvent ne pas avoir rencontré Gresty en personne, mais ils se souviendront de son nom. Lorsque les événements de l'hiver passé ne sont plus qu'un souvenir, un article

ASSAUT SUR LE BEDEAU
DE L'ÉGLISE DU CHRIST
UN HOMME ARRÊTÉ PAR LA POLICE

De notre correspondant

Une attaque choquante et sans motif a eu lieu à l'intérieur de l'Église du Christ, à Spitafields, dans la nuit de mercredi.

Vers une heure du matin, le bedeau, M. Leslie S. Unsworth a été réveillé par un sifflement strident venant de l'intérieur de l'église. En allant voir, il a surpris dans la nef, près de l'autel, un intrus fort agité, les mains en sang. Lorsque M. Unsworth l'a prié de partir, l'inconnu s'est jeté sur lui, le renversant avant de s'enfuir. Le bedeau s'est relevé et a appelé un officier de police. Son présumé agresseur a rapidement été arrêté et emmené en cellule.

L'individu arrêté est un certain M. Wilfred Gresty. Il comparaîtra au tribunal d'Old Street ce matin.

Times, 13 décembre 1929

Document *Les Oripeaux du Roi #20* : article traitant de l'arres



Wilfred Gresty

46 ans, adorateur et espion anglais

APP	07	Prestance	35 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	25 %
Beuverie	55 %
Conduite	40 %
Médecine vétérinaire	10 %
Métier : agriculture	42 %
Métier : mécanique	33 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	23 %
Persuasion	14 %
Psychologie	16 %
Sciences occultes	24 %

Langues

Anglais	44 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 37 %, dommages 1D6 + Impact

Sorts

Charmer un animal, Contacter une goule, Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor

de journal leur donne le moyen de le retrouver. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #20*.

L'audience de Gresty au tribunal

Les investigateurs devraient s'intéresser à Malcolm Quarrie et pour l'atteindre, ils doivent passer par Hillary Quarrie. La deuxième lettre de Gresty suggère qu'il sait où elle se trouve. Le vendredi 13 décembre, Gresty est inculpé pour effraction et agression. Les investigateurs peuvent assister à l'audience en personne ou, s'ils ne le font pas, un test de *Crédit* leur permettra d'apprendre ce qui s'est passé par le biais des clercs.

Devant le juge Ivan Edward Snell, Gresty doit indiquer son nom et son adresse et il dit s'appeler Wilfred Gresty, habitant au 127a, Brick Lane, EC2. Il semble mal habillé pour paraître en cour, d'un costume bon marché et sans cravate. Ses deux mains sont bandées. Il semble réellement repentant et plaide coupable aux chefs d'accusation bien qu'il prétende que le dernier était un accident.

Il rapporte qu'il a récemment été malade, qu'il a eu des troubles du sommeil et que ses souvenirs de la nuit en question sont flous. Il sait qu'il ne parvenait pas du tout à dormir et qu'à l'aube il a dû s'habiller pour sortir. En passant devant l'église, il a ressenti le besoin de prier et il pense qu'il a forcé une fenêtre pour entrer. C'est à cet instant qu'il a dû se blesser les mains. Il se souvient avoir prié devant l'autel et c'est à cet instant qu'il a entendu M. Unsworth appeler. Il a paniqué et couru vers la porte par laquelle M. Unsworth venait d'entrer. Il n'a pas vu le bedeau et n'a pas réalisé qu'il l'avait heurté. Il s'est tourné pour s'excuser auprès de M. Unsworth, présent au tribunal. Gresty n'avait pas d'antécédents et a été condamné à une amende de 2 £ par le juge, en plus de devoir payer les réparations de l'église. Cela ne semble ni particulièrement sévère ni trop laxiste.

Un test réussi de *Psychologie* de la part d'une personne qui regarde l'accusé permet de noter une grande agitation, mais rien qui ne s'explique pas par la situation. Gresty est emmené pour payer sa dette et quitte discrètement le tribunal.

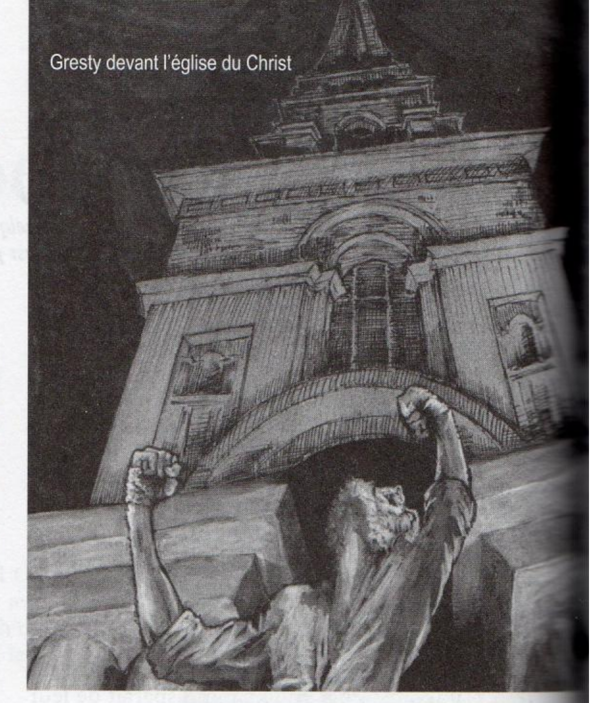
Wilfred Gresty

Apparence et attitude

Gresty n'est présentable que selon les standards de la communauté de Goatswood. Il est mince, mais avec un ventre rebondi qui dépasse de son pantalon. Ses cheveux gris-brun ne sont pas coiffés, il porte une barbe et une moustache broussailleuses. Ses oreilles sont décollées. Il pense être un « gentilhomme » mais n'est qu'un homme mesquin et totalement égoïste. Ses manières durant une conversation peuvent changer du tout au tout en un instant. Il aime qu'on soit d'accord avec lui et qu'on le flatte et ne supporte pas la critique.

Connaissance

Aucune



Gresty devant l'église du Christ

Connaissances spécifiques

Au début de l'aventure, il vit seul au 127a, Brick Lane, EC2, grâce à l'argent que lui envoie Atkinson. Il passe la plupart de ses nuits au pub *The Plough,* qui se trouve en dessous de son appartement. Il garde profil bas, se faisant passer pour un certain Walter Smith, et toute tentative de le faire retrouver par un détective privé échouera. Il est né et a grandi à Mercy Hill dans la vallée de la Severn, Gloucestershire. Il est membre du culte de Shub-Niggurath à Goatswood.

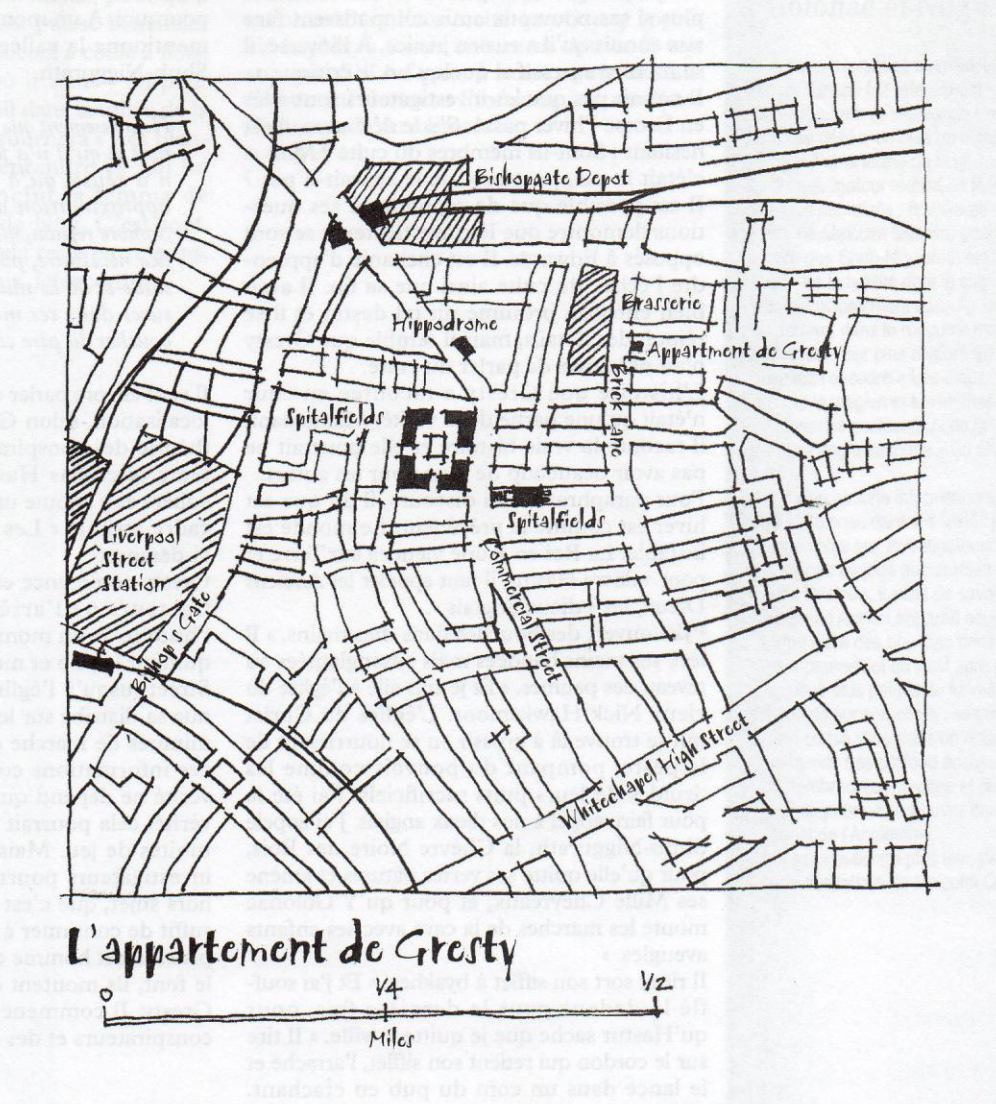
Intrigue

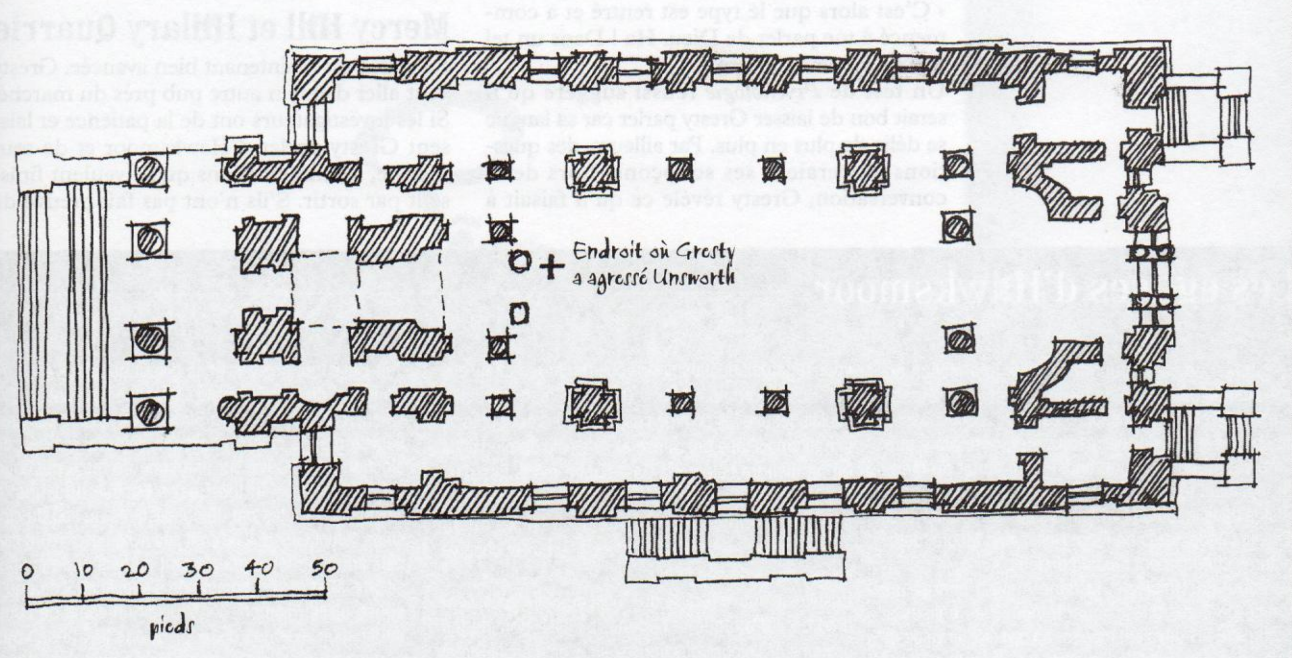
Envoyé à Londres par Atkinson pour espionner le culte d'Hastur au début des années 1920. Durant tout ce temps, il est demeuré loyal à sa déesse. Il a converti Malcolm Quarrie au culte d'Hastur. Il accueille Coombs quand celui-ci est à Londres et connaît tous ses secrets, hormis la localisation d'Edwards. Il envoie une lettre aux investigateurs pour les mettre sur la piste de Lawrence Bacon et une seconde qui indique que Quarrie est marié. Il commet une faute à l'église du Christ de Spitafields, ce qui permet de connaître son adresse. Il rencontre les investigateurs et si l'entrevue est bien menée, il révèle l'adresse d'Hillary Quarrie. Il se rend à Goatswood où Atkinson et lui invoquent une créature pour attaquer la ferme de Nug. Gresty veut croire que les investigateurs sont ses amis durant cette campagne.

Une entrevue avec Gresty

Gresty ne sera à Londres que quelques jours de plus, mais les investigateurs agiront certainement rapidement et voudront lui parler. Son adresse sur Brick Lane est dans le district de Spitafields, une zone principalement connue pour son marché couvert et la manufacture de bottes et de meubles.

Gresty est surpris mais accueillant s'il réalise que le destinataire de ses lettres est présent. Sinon, il faudra une présentation convaincante et peut-être un test de *Baratin.* S'il est accueillant, il suggère qu'ils se retrouvent tous au pub *The Plough* en bas de chez lui. Un rapide aperçu de sa chambre montre qu'elle


Bishopsgate Depot
Brasserie
Hippodrome
Appartment de Gresty
Brick Lane
Spitalfields
Spitalfields
Liverpool Street Station
Bishop Gate
Commercial Street
Whitechapel High Street
L'appartement de Gresty
0
1/4
1/2
Miles


Endroit où Gresty a agressé Unsworth
0 10 20 30 40 50
pieds
L'église du Christ à Spitalfields

est petite et sombre. Il devient vraiment agréable si quelqu'un lui paie un verre et encore plus si ses nouveaux amis compatissent face aux ennuis qu'il a eus en justice. À l'inverse, il se montre agressif si quelqu'un le critique.

Il ne sait pas que les investigateurs sont allés en Écosse l'hiver passé. S'il le découvre, il est hésitant : Sont-ils membres du culte ? Mais si c'était le cas, pourquoi ne le saurait-il pas ? Il est possible que de répondre à ses questions démontre que les investigateurs se sont opposés à Edwards. Il est enchanté d'apprendre l'échec du culte ainsi que sa fin. Il avait bien entendu présumé un tel destin et il se réjouit des détails, mais il semble que Gresty n'ait pas envie de parler du culte.

L'histoire que Gresty a racontée en cour n'était qu'une partie de la vérité. Maintenant, il raconte la vraie histoire et elle pourrait ne pas avoir beaucoup de sens pour les autres. Pour paraphraser son discours, il dit que cet hiver est comme le précédent. Le monde est instable. Le Roi en Jaune viendra sur Terre et pour vaincre Hastur, il faut appeler les Anciens Dieux, les « dieux anglais ».

« J'ai ouvert des bouches dans mes mains. » Il lève ses mains bandées mais ensanglantées au niveau des paumes. « Et je suis allé à l'église du vieux Nick Hawksmoor. L'église du Christ qui se trouve là à grossir en se nourrissant de la peste, pompant du pouvoir comme les druides de leurs puits sacrificiels. J'ai été là pour faire appel à nos dieux anglais. J'ai appelé Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois, pour qu'elle quitte ses vertes pâtures et amène ses Mille Chevreaux, et pour qu'Y'Golonac monte les marches de la cave avec ses enfants aveugles. »

Il rit et sort son sifflet à byakhee. « Et j'ai soufflé là-dedans pour la dernière fois, pour qu'Hastur sache que je quitte la ville. » Il tire sur le cordon qui retient son sifflet, l'arrache et le lance dans un coin du pub en crachant. « C'est alors que le type est rentré et a commencé à me parler de Dieu. Ha ! Dans un tel lieu ! » Il éclate de rire.

Un test de *Psychologie* réussi suggère qu'il serait bon de laisser Gresty parler car sa langue se délie de plus en plus. Par ailleurs, des questions attireraient ses soupçons. Lors de la conversation, Gresty révèle ce qu'il faisait à Londres - il espionnait les adorateurs du culte d'Hastur - mais il ne dit pas précisément pourquoi. À un moment de la conversation, il mentionne la vallée de la Severn ainsi que Shub-Niggurath.

Heureusement que Gresty a beaucoup bu cette nuit et qu'il n'a fait aucune magie réelle. Il n'a réussi qu'à déblatérer sans fin une approximation d'Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton, mais sans accomplir le sacrifice nécessaire, puis a prié Y'Golonac. À ce stade-ci de la nuit, il s'est mutilé. Les blessures dans ses mains devaient simuler les bouches du père et de ses enfants.

Il veut encore parler de l'église. Le choix de sa localisation, selon Gresty, est fondé sur une théorie des conspirations autour de l'architecte Nicholas Hawksmoor. Il dit qu'il y adhère et y rajoute une partie. Consultez l'encadré intitulé « Les églises d'Hawksmoor » ci-dessous.

Gresty commence et, à moins que les investigateurs ne l'arrêtent, il raconte toute l'histoire. À un moment, il insiste pour qu'ils quittent le pub et marchent sur Commercial Street jusqu'à l'église du Christ et il continue sa diatribe sur le trottoir. Il n'y a que dix minutes de marche depuis Brick Lane. Que ces informations contiennent une once de vérité ne dépend que du gardien. Si c'est la vérité, cela pourrait donner d'autres opportunités de jeu. Mais même si c'est vrai, les investigateurs pourraient décider que c'est hors sujet, que c'est une fausse piste. Il leur suffit de continuer à payer la boisson, à faire plaisir à cet homme et à l'écouter parler. S'ils le font, ils montent encore dans l'estime de Gresty. Il commence à voir en eux des co-conspirateurs et des confidents.

Mercy Hill et Hillary Quarrie

La soirée est maintenant bien avancée. Gresty veut aller dans un autre pub près du marché. Si les investigateurs ont de la patience et laissent Gresty parler d'Hawksmoor et de tout le reste, les informations qu'ils veulent finissent par sortir. S'ils n'ont pas fait preuve de

Les églises d'Hawksmoor

Le gardien devrait paraphraser cette information en une diatribe passionnée mais incohérente de Gresty. Gresty est relativement saoul à ce stade. Donc, passez du coq à l'âne avant de revenir en arrière alors que Gresty se rappelle d'une chose qu'il aurait dû mentionner plus tôt. Les éléments mentionnés ici sont relatés dans le roman Hawksmoor de Peter Ackroyd et dans la bande dessinée From Hell d'Alan Moore, deux lectures chaudement recommandées.

Au début du 18e siècle, la reine Anne a chargé un comité de construire cinquante nouvelles églises à Londres. Elles devaient montrer sa divinité, lui valoir la révérence des catholiques et des dissidents et remplacer celles détruites dans l'incendie. L'architecte Nicholas Hawksmoor, ayant étudié auprès de Sir Christopher Wren, fut employé pour en ériger certaines. Hawksmoor l'a fait, mais tout comme il n'était pas un homme normal, ses églises ne furent pas plus normales.

Parmi celles-ci, St. George's-in-the-East et son autel romain. Elle est grande et impressionnante, mais si vous regardez de plus près, vous remarquerez qu'elle est « de travers ». « Nick » (tel que Gresty l'appelle) voulait détruire les commerces et maisons pour pouvoir la bâtir, mais tous ont refusé et, le siècle dernier, il y a eu un meurtre célèbre là-bas, quatre morts lors d'un rituel maçonnique. Le meurtrier a été enterré à la croisée des chemins, précisément où Nick voulait construire son église. Gresty sourit, heureux et observe les réactions de son public.

Ensuite se trouve l'église du Christ de Spitafields, l'endroit où il a attaqué le bedeau. L'église domine les environs et si vous vous trouvez sur Commercial Street sous l'obélisque, elle semble prête à vous tomber dessus et à vous écraser. L'histoire de l'église est maculée de sang. Gresty compte sur ses doigts. Premièrement, elle est bâtie sur la fosse des pestiférés. Lors de l'émeute des Français qui vivaient là, ce sont les troupes stationnées à l'église du Christ qui les ont exécutés. Ensuite, la plupart des prostituées tuées par l'Éventreur venaient généralement boire un verre au Ten Bells tout proche. Et ils disent que Jack était un franc-maçon aussi, conclut Gresty en souriant.

Quant à St. Lukes sur Old Street, Nick n'a pas construit l'église mais a placé l'obélisque colossal qui sert de clocher. Il se trouve sur une ligne de force qui court de St. George's-in-the-East à l'église du Christ à Spitafields. Toutes ont des obélisques au lieu de clochers, sourit Gresty. Il ne croit pas avoir besoin d'en dire plus après un tel regroupement de faits et de suppositions. Mais s'il est sommé de s'expliquer, il dira qu'il pense qu'Hawksmoor construisait un canal de communication avec les dieux. « Et pas le Christ, vous pouvez en être sûrs. Les dieux anglais. Les dieux anglais... »

patience, s'ils n'ont pas laissé Gresty faire à sa guise, il faut un test de *Persuasion* pour qu'il les donne, bien que le test puisse bénéficier d'un bonus de 20 % si l'alcool a coulé à flots. Gresty leur raconte d'où il vient - un petit village nommé Mercy Hill dans la vallée de la Severn - et dit qu'il y retournera « très bientôt ». Il dit qu'il va « reprendre ce qui lui appartient » et cela inclut la femme de Quarrie dans la ferme de Nug. C'est tout. Plus tard, il ajoute : « Cela reste entre nous, pas vrai ? En tant qu'amis. D'accord ? »

Si les investigateurs n'obtiennent pas les informations concernant Hillary, le gardien peut autoriser l'un d'eux, celui que Gresty apprécie le plus, à tenter encore sa chance le soir suivant. S'il lui paie à boire toute la nuit, Gresty lui donnera l'information voulue à l'heure de la fermeture.



Shub-Niggurath, Y'Golonac et Nug

Dans sa conversation avec les investigateurs, Gresty fait référence à Shub-Niggurath et Y'Golonac comme étant des déités, en plus de mentionner Mercy Hill et la ferme de Nug.
Si un investigateur réussit un test de *Sciences humaines : histoire* ou s'il a lu le livre de Malcolm Quarrie, il se souviendra que Shub-Niggurath était une déesse de la fertilité dont le culte était vivace principalement dans l'ouest de l'Angleterre, dans le royaume des Durotriges. Pour plus d'informations, consultez l'encadré « Les dieux anglais : la religion et les mythes dans les royaumes occidentaux de la Bretagne anglo-saxonne » au chapitre 2 (p. 45).

- Il n'y a eu aucune information sur Nug ou Y'Golonac dans les textes jusqu'ici disponibles aux investigateurs.
- Y'Golonac ne joue aucun rôle réel dans l'histoire. Il suffit de savoir que ce Grand Ancien apparaît sous une forme qui a des bouches dans ses deux paumes et qu'il est suivi par des versions plus petites de lui-même montées sur son corps : ses enfants. Il est censé vivre dans un endroit souterrain très profond accessible par de nombreuses marches et cet espace pourrait se trouver dans l'ouest de l'Angleterre.
- Nug est mentionné plus loin, dans l'une des lettres de Malcolm Quarrie.

Chapitre 7
La ferme de Nug

Où les investigateurs suivent une nouvelle piste

En quelques mots...

Les investigateurs arrivent dans les hameaux de la vallée de la Severn qui sont le siège du culte de la Chèvre. Ils rencontreront Hillary Quarrie qui représente leur meilleure chance de retrouver son époux Malcolm. Leur apparition provoque une dissension immédiate entre Atkinson, Gresty et Hillary. Avant cela, les investigateurs en apprennent un peu plus sur les activités de Malcolm Quarrie : avec d'autres, il veut appeler le Roi en Jaune sur Terre, mais nul ne sait où. Il a récemment quitté Milan et deux contacts sont cités dans les lettres pour Hillary : Thomas Villiers et Giuseppe Colombo. Une adresse où le joindre est même indiquée. De retour dans l'instant présent, les investigateurs doivent décider s'ils restent et aident Hillary dans un combat causé par leur apparition. Et c'est la conclusion de ce chapitre.

Résumé de l'épisode précédent

Grâce à Wilfred Gresty, autour d'un verre, les investigateurs ont pu retrouver la trace d'Hillary Quarrie, qui pourra leur indiquer où retrouver Malcom.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver la piste de Malcolm**
  Hillary peut donner des pistes pour retrouver le mari qui l'a abandonnée, Malcolm. Il semblerait qu'il soit à Milan. Elle connaît le nom d'un de ses contacts : Thomas Villiers.

- **Vaincre Atkinson**
  Les investigateurs ne pourront qu'apporter leur présence à Hillary, mais ils n'auront que peu l'occasion de l'aider en luttant directement. Son sortilège devrait suffire à écraser Atkinson.

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷
Nombre de joueurs	●●●●
Époque	1920's

Ambiance

Les investigateurs vont découvrir la vallée de la Severn, abandonnée de tous et de Dieu. C'est une région rurale et arriérée, où les visiteurs sont rares. La nature y est sauvage, les superstitions nombreuses. Tout y semble désolé et abandonné, même les rares personnes y vivant. En un seul coup d'œil, la consanguinité des autochtones transparaît (à moins que ce ne soit autre chose...). Ce chapitre devrait laisser un sentiment d'oppression et de retour en arrière, loin de la civilisation moderne.

A l'affiche

Hillary Quarrie

Solitaire et rude, Hillary livre bataille contre Atkinson à propos d'une querelle interne au culte de Goastwood. Elle a un pouvoir non négligeable, mais ses ennemis sont puissants. Elle a une fille, Sarah, qu'elle a éloignée de ses ennemis.

Will

Garçon de ferme et adorateur, il est tout dévoué à Hillary

Atkinson

Chef du Culte de Goastwood, il avait des vues sur Hillary, mais leurs relations se sont totalement détériorées. Désormais, ils se livrent une lutte qui va finir dans un bain de sang

Les divinités de Shub-Niggurath

Invoquées par Atkinson et Gresty, elles attaquent à leurs côtés pour éliminer Hillary.

Framilode, Saul, Fretherne, Whitminister, des vieux noms écrits sur des pancartes, puis une étroite route sinueuse qui encadrait la voiture de haies… Sous un ciel noir de nuages, le feuillage sombre paraissait fumer. Les dos tordus des collines luisaient d'un vert maladif.

Ramsey Campbell, *The horror under Warrendown*

Non, je dois retourner à Dunwich ce soir.
D'ailleurs, je ferais mieux d'y aller où je vais manquer mon bus.

The Darkest of the Hillside Thickets, *Goin' Down to Dunwich*

« Avez-vous déjà entendu parler de la Chèvre de Mendes ? » demanda doucement la voix. « Savez-vous ce qui apparaissait aux sabbats des sorcières ? Avez-vous entendu parler des Terres de la Chèvre dans les Pyrénées ou du Grand Dieu Pan ? Et du Dieu Protée ? Et de la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux ? »

Ramsey Campbell, *The Moon-Lens*

Une étude soigneuse de la dernière carte militaire de la vallée de la Severn ne révèle aucun village ou lieu-dit appelé Mercy Hill. Une visite rendue à une bibliothèque bien fournie et la réussite d'un test de *Bibliothèque* permet de découvrir plusieurs cartes de la région préparée par l'armée dans les années 1910. C'est un long procédé mais, finalement, une des cartes topographiques d'une région à cinquante kilomètres au sud de Gloucester montre un hameau de moins de dix maisons. Mercy Hill. Il se trouve près des hameaux tout aussi insignifiants de Clotton, Lower Clotton et Temphill, qui se trouvent tous sur les cartes plus récentes, et du village de Goatswood, qui tout comme Mercy Hill, n'est plus indiqué.

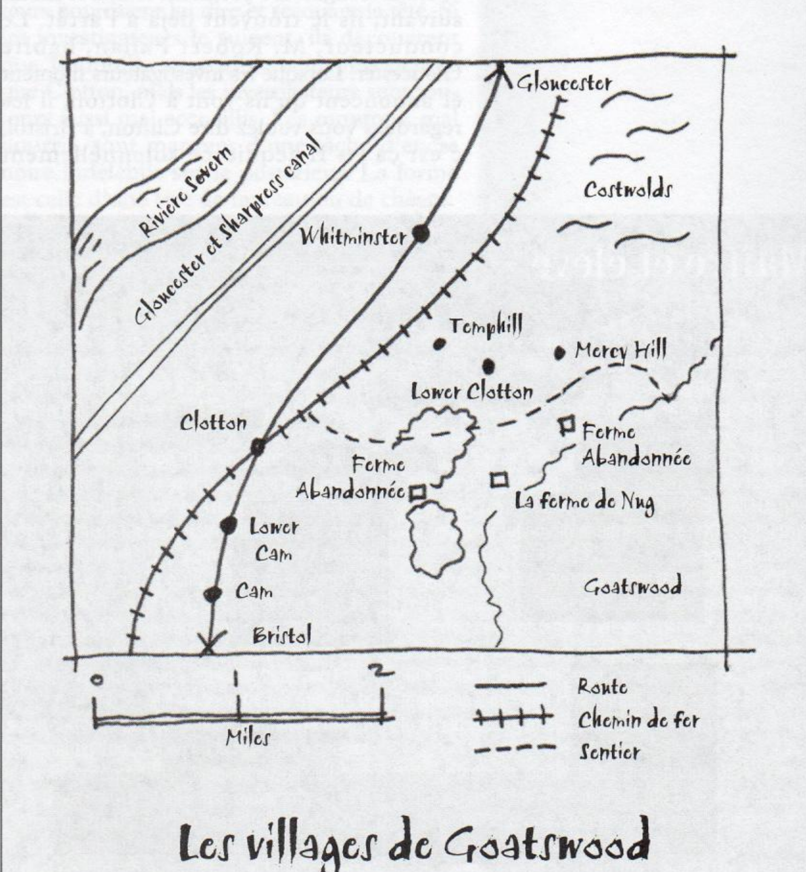
Mieux encore, la vieille carte montre la ferme de Nug, qui se trouve avec deux autres fermes à environ deux kilomètres au sud de Lower Clotton. Les villages semblent accessibles uniquement à pied et la zone est éloignée de tout et peu peuplée, bordée par la forêt de Dean à l'est et par la rivière Severn à l'ouest. Un test d'*Intuition* révèle étonnamment que la forêt couvre plus de terrain sur la nouvelle carte que sur l'ancienne. Elle recouvre maintenant les lieux susmentionnés.

Les investigateurs peuvent atteindre la région en prenant le train de la Great Western de Londres Paddington jusqu'à Gloucester, soit un voyage de deux heures. En arrivant à Gloucester, pour se rapprocher de leur destination, ils pourront changer de train, prendre le bus ou louer une voiture. Leur voyage dure environ une heure de plus. Depuis la gare ou la route de Temphill ou Lower Clotton, ils devront marcher environ une heure. (Là encore, c'est un voyage qu'il ne vaut mieux pas entreprendre en voiture en plein hiver, mais si les investigateurs insistent pour cela, alors leur véhicule subit des difficultés exaspérantes et de plus en plus graves à cause du froid.)

Les investigateurs pourraient tenter d'annoncer leur venue à Hillary Quarrie par lettre. Toutes les adresses pour les villages alentours (et c'est rare qu'il y en ait une), sont collectées à Whitminister qui sert de bureau de poste local. Les lettres sont ensuite toutes amenées à Atkinson. Rien ne parviendra à Hillary car Atkinson ouvre toutes les lettres. Hillary connaît cette pratique mais ne s'y est pas opposée. Il n'y a personne dont elle souhaite avoir des nouvelles à l'exception de sa sœur, qui s'occupe de sa fille, et sa sœur a eu comme instructions de ne jamais écrire de peur qu'Atkinson puisse remonter la piste jusqu'à Sarah. Les seules lettres qu'elle reçoit depuis des années sont celles que Malcolm lui envoie par courrier spécial.

Le voyage en train se déroule sans incident et amène les investigateurs de Paddington à travers les banlieues ouest de la ville, puis au-delà de la Tamise, puis à travers Reading, Swindon et Cirencester avant d'arriver à Gloucester. Gloucester a été fondée sous le nom britannique de Caer Glowe, puis a pris le nom romain de Glevum, et gardait à l'origine le point le plus étroit où traverser la Severn. Actuellement, c'est une ville de 52 000 habitants et le chef-lieu de comté du Gloucestershire. On peut accéder à la mer par un canal et la ville est donc un centre commercial important pour le grain, le bois, le charbon et le fer. Les autres industries incluent la construction de wagons pour le chemin de fer ainsi que la fabrication d'allumettes et de jouets. La ville a conservé son plan romain d'origine. Son château royal et sa muraille datent de l'époque normande. La cathédrale est très belle.

Toute demande pour poursuivre le voyage par L.M.S. Railways sur la ligne de Bristol



Les villages de Goatswood

aura une réponse décevante. Oui, le train s'arrêtait à Clotton, mais plus maintenant. La gare de Clotton a été fermée par manque de fréquentation. Il est également impossible de louer une voiture car les garages qui offraient cette possibilité ont souffert de nombreuses pannes durant l'hiver. Le bus est donc la seule possibilité. Un seul bus se rend à Clotton chaque jour. C'est celui de Bristol (les autres lignes ont toutes un trajet plus direct) et il part à 9 h 00 le matin. Le même bus revient de Clotton à Gloucester à 18 h 00. Il semble donc nécessaire de prendre une chambre à Gloucester pour la nuit et il est facile d'obtenir une chambre au Bell, au Wellington (face à la gare de la Great Western) ou au New Inn. Des demandes faites à Gloucester quant à la région de Lower Clotton ou Temphill permettent d'apprendre les choses suivantes.

- Les gens de là-bas ne voyagent pas et ne s'adaptent pas aux temps modernes. Ils ne s'intéressent pas à ce qui se passe ailleurs que sur leurs fermes
- Les gens de là-bas sont tous des consanguins (rires)
- Un fermier du nord de Gloucester dit qu'ils n'utilisent pas de tracteurs, de camions ou de machines quelconques
- Les gens de là-bas ne sont pas amicaux. Ils rendent les gens nerveux. Ils ne craignent pas Dieu autant qu'ils le devraient

Les gens de Gloucester eux-mêmes peuvent sembler ruraux et démodés aux investigateurs venus de la métropole. Ils veulent savoir comment est la vie à Londres et posent des questions sur le métro, la famille royale, les boîtes de nuit et le théâtre.

Le bus pour Clotton

Si les investigateurs prennent le bus le matin suivant, ils le trouvent déjà à l'arrêt. Le conducteur, M. Robert Fallan, habite Gloucester. Lorsque les investigateurs montent et annoncent qu'ils vont à Clotton, il les regarde. « Vous voulez dire Clifton, à Bristol, c'est ça ? » Il acquiesce solennellement lorsqu'ils s'expliquent et leur tend leurs billets. Les minutes passent et il semble qu'ils seront les seuls passagers, mais alors que le bus est sur le point de partir, une vieille femme arrive en se dépêchant. Elle a l'air vieille mais marche rapidement sur ses jambes arquées et elle toque à la porte. En montant, elle grommelle quelque chose au chauffeur et lui donne quelques pennies. Un test d'*Écouter* indique qu'elle va probablement à « Minster ». Les investigateurs la voient bien alors qu'elle se rend au fond du bus. Elle est laide, avec un visage austère, une moue pincée et de longs poils blancs sur le menton. Elle s'assied aussi loin qu'elle le peut des investigateurs et du chauffeur et refuse de saluer ou de croiser le regard des autres. Le chauffeur ne cherchera pas à alimenter la conversation non plus, il se concentre sur la route mais si les investigateurs lancent la conversation, il donnera succinctement les informations ci-dessous. Il peut également propager les rumeurs que les investigateurs n'auraient pas entendues la veille au soir, mais il parle à voix basse à cause de la présence de l'autre passagère.

Cela devrait être un voyage sinistre.

Dès que Gloucester est laissée en arrière, la route devient si étroite qu'une seule voiture peut y passer. Il y a de temps à autre des zones plus larges pour permettre à un second véhicule de passer, mais aucun autre véhicule n'est en vue. Les hautes haies semblent étouffer le bus et même en hauteur, les passagers ne peuvent pas voir les champs qui se trouvent de l'autre côté. Le temps est froid. Une fine couche de gel et cinq centimètres de neige recouvrent la route. Si les investigateurs ont une carte (il faut espérer qu'ils en aient une), ils peuvent constater qu'ils se dirigent vers le sud-sud-est. Sur leur droite, bien qu'elle ne soit pas visible, se trouve la rivière Severn. Entre eux et la rivière doivent se trouver les canaux de Gloucester et de Berkeley ainsi que l'ancienne voie romaine. Sur leur gauche se trouvent les collines des Costwolds, à peine visible au lointain, sous un ciel d'hiver chargé. Ils traversent deux

Maître et élève

Cette section de l'aventure plonge les investigateurs dans beaucoup d'action en peu de temps. Si les investigateurs veulent arrêter les agissements du culte d'Hastur, la seule chose qu'ils voudront d'Hillary Quarrie, c'est de savoir où trouver Malcolm Quarrie. Dans ce cas, ils peuvent se moquer de ce qui se passe vraiment dans la région. La plus grande partie de l'histoire d'Hillary Quarrie se trouve dans l'introduction de ce livre (cf. p. XX) et les gardiens devraient en revoir les grandes lignes.

En résumé, Hillary Hayes a épousé Malcolm Quarrie le 8 avril 1923 et, peu après, le couple s'est installé dans cette ferme. En 1924, deux événements majeurs se produisirent : Hillary a donné naissance à leur fille Sarah et Malcolm les a quittées. Hillary vit toujours là, mais pas Sarah. Les Quarrie sont toujours légalement mariés bien qu'ils ne se soient pas revus depuis Noël 1924.

Hillary a été séduite par Goatswood, par les révélations de Glaaki et par les lettres d'Atkinson. Lorsque Malcolm est parti, Atkinson est venu à la ferme. Il a dit à Hillary qu'elle était spéciale, que cet endroit l'avait attendue, qu'il allait l'entraîner et faire d'elle sa prêtresse. Malgré sa révulsion envers l'homme, elle a été séduite par son pouvoir et ses secrets. Grâce aux connaissances qu'il lui a transmises, l'amour qu'elle ressentait pour les lieux n'a fait que croître, elle ne supportait plus d'être éloignée de sa ferme, de la forêt. Les lieux étaient magnifiques et lui parlaient.

Cela a continué pendant quatre ans. Hillary apprenait vite et a pris du galon au sein du culte. Bien qu'elle refuse les avances d'Atkinson, ils formaient une famille avec Sarah. Mais Atkinson s'est montré trop gourmand. Un jour, durant l'été 1928, Hillary est revenue à la ferme pour découvrir qu'Atkinson parlait à sa fille de quatre ans de la Chèvre Noire. Peu après, elle a vu Sarah dessiner une vague esquisse du Signe de Voor. Elle n'a rien dit, mais sa rage était immense. Elle n'oubliait pas que Malcolm les avait abandonnées et refusait d'en faire autant avec sa fille.

Elle a également réalisé qu'elle était par-dessus tout jalouse d'Atkinson et du pouvoir qu'il partageait avec sa fille. Elle devait éloigner Sarah. Une semaine plus tard, elle l'a emmenée discrètement vivre avec sa sœur à Birmingham. Atkinson est entré dans une rage folle et a exigé le retour de la petite, mais Hillary lui a fait face, implacable et le vieil homme n'a pas pu la faire plier. Humilié, il s'est retiré à Lower Clotton, le pouvoir l'avait déjà fui, bien avant sa mort. Hillary sut qu'elle n'avait pas besoin de craindre un combat devant tout le monde, car Atkinson était vieux.

Maintenant, le culte lui appartient presque et elle est à moitié décidée à le détruire.

À l'arrivée des investigateurs, Atkinson et Hillary ont perdu le contact depuis plus d'un an. Leurs rares contacts ont eu lieu via les émissaires d'Atkinson venus prier Hillary de revoir sa position et de lui pardonner. Les membres du culte sont divisés quant à savoir qui est leur meneur, mais tous ont trop peur pour poser la question directement au vieil homme. Alors que la position d'Atkinson faiblit, Hillary soupçonne qu'il veut maintenant que Wilfred Gresty (qu'elle connaît de vue) soit son successeur, et elle a raison. Sentant la mort approcher et n'ayant aucune autre option, Atkinson a rappelé Gresty. Une lutte de pouvoir est sur le point de commencer et l'arrivée des investigateurs la précipitera.

hameaux, Saul et Framilode, composés d'une douzaine de maisons chacun. Les bâtiments en pierre sont vieux et en piteux état, avec leur toit en chaume et leurs rares fenêtres. Il n'y a là aucun magasin, ni garage, voire même aucun habitant. Ils traversent aussi des villages mais, curieusement, après Framilode, nul signe n'indique le nom de l'endroit. Il n'y a pas plus de panneaux routiers. Si le chauffeur est interrogé à ce sujet, il répond : « Ils les mettent, mais eux-autres les enlèvent. » L'état de la route a encore empiré à cet endroit et le bus sursaute sur les cahots.
Demandez aux investigateurs de faire un test d'*Intuition* pour réaliser autre chose : il n'y a pas d'église.

Le village de Clotton

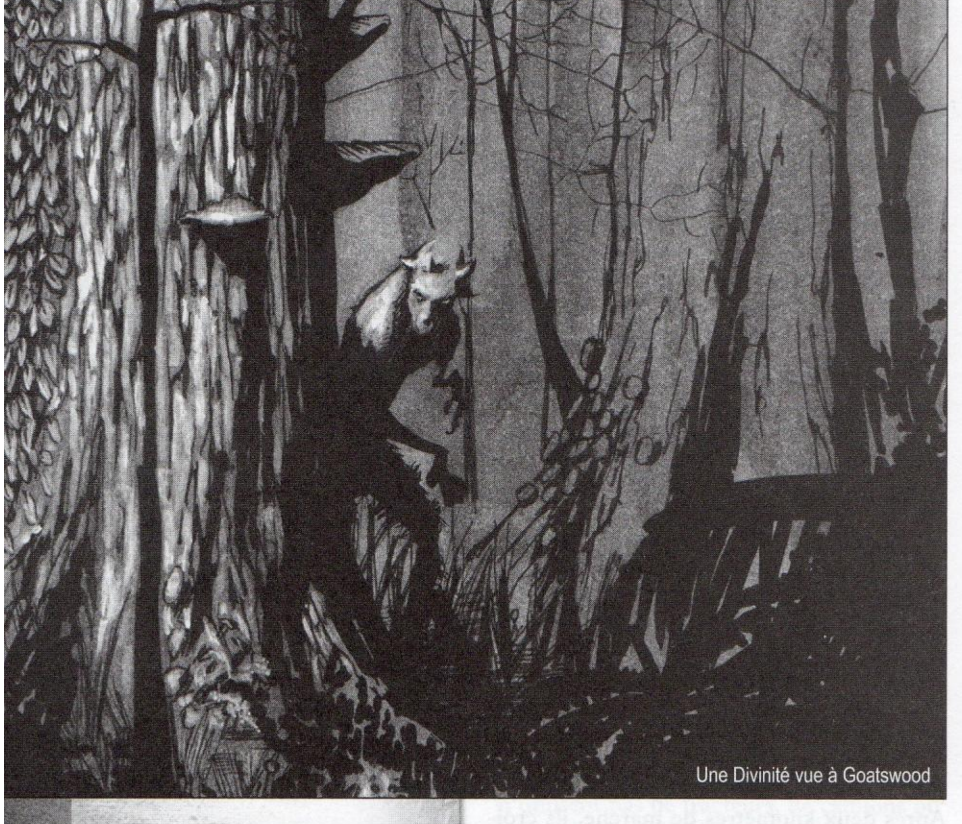
Après un trajet d'environ trois-quarts d'heure, le bus s'arrête dans un petit village, pour un cinquième ou sixième arrêt et, sans un mot ou un regard, la vieille femme se lève, sort du bus et se précipite vers l'une des maisons. C'est Whitminister. Après cinq minutes de plus dans un paysage désert, le bus s'arrête dans le prochain hameau et le chauffeur annonce « Clotton ». Alors que les investigateurs descendent, il demande « Dois-je m'attendre à vous reprendre ici à six heures ? ».
Il n'est pas encore dix heures. Les investigateurs voient environ dix maisons. L'une, bâtie en pierre mais couverte de mousse, semble plus grande que les autres. Il aurait pu s'agir de l'église - car il semble y avoir une ébauche de clocher - mais elle est presque entièrement recouverte de végétation et difficile à discerner. Il n'y a ni pancarte ni nom sur le bâtiment et la porte est barricadée par plusieurs poutres moisies. Aucun signe de vie n'anime le village : personne dans les rues, ni même une voiture ou une bicyclette, pas de chien qui aboie, ni bétail visible. Il n'y a pas de bureau de poste, de pub, de fils de téléphone ou d'électricité. Les rares maisons sont des vieilles bâtisses délabrées en pierre. Certaines semblent être retenues simplement par le lierre qui les couvre et une maison est même percée par un orme mature. Si un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* est effectué, une mince volute de fumée sera vue sortant d'une cheminée, mais frapper à la porte ne provoquera aucune réponse. Les rares habitants de Clotton sont enfermés chez eux et ne s'intéressent pas aux étrangers. Si les investigateurs entrent de force chez quelqu'un, les propriétaires répondront à quelques questions, mais leurs réponses demanderont de réussir un test d'*Anglais* pour les comprendre. Ils n'offriront aucune hospitalité.

Concernant la région en général, le village de Mercy Hill est toujours habité et les villageois le désignent encore par ce nom. Le village de Goatswood n'est plus habité mais c'est un lieu utilisé pour la magie et il porte toujours ce nom. La partie voisine de la forêt de Dean est appelée Goatswood par extension par les villageois et elle s'étend rapidement, grâce à l'influence de Shub-Niggurath et de son culte.

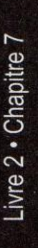
Le trajet jusqu'à la ferme et Goatswood

En suivant leur carte, les investigateurs doivent marcher vers le sud sur deux kilomètres, traverser la rivière Ton, puis suivre le chemin. Le chemin prend plein est dans la direction de Lower Clotton (sans aller jusqu'au hameau). La ferme est un peu plus au sud. Si on le lui demande, le chauffeur arrêtera le bus au commencement du chemin au lieu de Clotton, leur épargnant dix minutes de marche.
Le chemin est long de cinq kilomètres et devrait nécessiter une heure ou une heure et demie de marche, selon les problèmes rencontrés. Le climat est froid et maussade. Le chemin traverse la voie ferrée puis grimpe, ce qui permet de voir la forêt, qui semble plus proche que ce que la carte indique. Ce qui pourrait être la rivière Severn se trouve à environ cinq kilomètres derrière eux, ou peut-être est-ce le canal. Le paysage semble sauvage. Des palissades tordues et des haies séparent les champs. Les rares équipements agricoles qu'ils aperçoivent sont faits pour être tirés par des chevaux et ont été abandonnés.
Après deux kilomètres de marche, ils croisent un premier signe de vie. Une douzaine de moutons émaciés sont rassemblés à côté d'une auge, surveillés par un garçon de ferme, les yeux perdus dans le vide. Il ne voit pas les investigateurs tout de suite. Il est mal vêtu et porte un seau en bois. Derrière ce tableau rustique, au nord, se trouvent plusieurs bâtiments qui semblent presque perdus dans un repli du terrain. C'est Temphill. Si les investigateurs s'approchent ou le hèlent, le garçon se retourne. Il est maigre et laid, avec des oreilles décollées et des dents proéminentes. Dès qu'il voit les étrangers, il se précipite vers Temphill, ignorant tout ce que les investigateurs pourraient lui dire et secouant la tête. Si les investigateurs le suivent, ils découvrent que Temphill est sensiblement plus peuplé que Clotton, mais les investigateurs sont toujours aussi mal accueillis. Les moutons, mal nourris, sont marqués d'une tâche d'encre noire indélébile sur le postérieur. La forme est celle d'une tête de taureau ou de chèvre.
Le chemin continue sur deux kilomètres. La forêt devient plus dense alors que les investigateurs approchent de Lower Clotton et de Mercy Hill. La ferme de Nug est proche maintenant, à moins d'une demi-heure de marche, mais la forêt devient plus dense et le chemin est moins visible. Tout est immobile dans la forêt et une odeur douce est portée jusqu'à eux par une brise intermittente. Le chemin traverse une mare d'eau stagnante puis un champ de coquelicots avant d'entrer réellement dans la forêt. La forêt est dense, le sol est couvert de bruyère, de mousse et de champignons. Si les investigateurs s'éloignent trop du chemin, ils devront réussir un test d'*Orientation* pour le retrouver. Les investigateurs peuvent remarquer un certain nombre de choses dans la forêt.

- **Les arbres :** Les arbres sont des ormes et des chênes, mais un test de *Sciences de la vie : botanique* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* permet de découvrir que leur écorce est exceptionnellement épaisse et s'ils observent le nombre de cercles d'un arbre coupé, ils remarqueront que leur croissance est extraordinairement rapide.



Une Divinité vue à Goatswood



- **Le bruit :** Demandez un test d'*Écouter*. Un succès permet d'entendre un bourdonnement lointain, comme celui d'un essaim d'abeilles ou de fils électriques. Faites recommencer les tests échoués toutes les vingt minutes. La source de ce bourdonnement n'est pas identifiable.
- **Les maux de tête :** Ils commencent CON x1 minutes après avoir entendu le bourdonnement. Les tempes, le front et les cervicales des investigateurs deviennent douloureux au point de leur faire perdre leurs moyens : leurs compétences mentales sont diminuées de 20 % et leurs compétences physiques de 10 %. Le mal de tête est constant. Le gardien ne devrait pas indiquer les spécificités de la pénalité mais plutôt dire aux investigateurs qu'ils ont du mal à se concentrer et ne cessent de se masser les points douloureux (sans que cela change quelque chose). Lorsque les investigateurs quittent la forêt, les symptômes disparaissent en 30 - CON minutes. S'ils restent à proximité de la forêt, la douleur revient parfois et dure une ou deux minutes. Lorsqu'ils quittent définitivement la région, la douleur revient et demeure constante durant 1D3 jours.
- **Une visite :** Peu après que les investigateurs commencent à remarquer les bizarreries de Goatswood, une Divinité apparaît entre les arbres sur leur gauche (consultez ses caractéristiques à la fin de ce chapitre). Les investigateurs ont perturbé son sort de Protection. Un instant auparavant, le gardien aurait pu demander un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* pour permettre aux investigateurs de constater qu'ils sont en train de fouler ce qui ressemble à un amas intentionnel de petites roches sur le chemin. La Divinité se trouve à une cinquantaine de mètres et les surveille avant de s'éloigner. À première vue, il ressemble à un humain torse nu, mais quelque chose semble étrange. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de constater que les articulations de ses jambes sont à l'envers, comme celles d'un animal ! La perte de *Santé Mentale* pour ceux qui le constatent est de 1/1D3 points. S'il est suivi, il s'arrête suffisamment longtemps pour lancer le sort Mauvais œil et pour que les investigateurs voient qu'il est complètement nu (hormis les poils drus qu'il a sur les jambes). Puis il disparaît.

Les arbres deviennent moins nombreux par la suite. Suivre le chemin semble l'option la plus rapide pour atteindre la ferme de Nug et en descendant la colline, ils aperçoivent l'étendue de la forêt de Dean. Elle s'étend jusqu'aux trois fermes alignées devant eux. Si les investigateurs se rendent à l'une des deux fermes du bout, ils découvrent qu'elles sont abandonnées et dépourvues d'intérêt. Même à cette distance, ils pourront apercevoir les trous dans les toits. Celle du milieu semble mieux entretenue. Toutes les fenêtres sont présentes et la cheminée fume. Quelqu'un est là.

Lorsqu'ils ne sont plus qu'à une centaine de mètres, ils entendent des aboiements et trois chiens arrivent en courant. Une femme sort derrière eux, âgée d'une trentaine d'années, blonde aux cheveux courts, portant une combinaison de travail, des bottes, des gants et un manteau court. Elle ne ressemble à aucun des habitants vus jusque-là. Les chiens, d'énormes mastiffs, reviennent vers elle et, sur un mot de sa part, se taisent. Alors que les investigateurs approchent encore, ils peuvent lire la pancarte « Ferme de Nug » fixée à la barrière.

Hillary Quarrie

Alors que les investigateurs s'arrêtent, la femme, qui ne leur a pas encore parlé mais qui les examine soigneusement, enlève ses gants et les fourre dans sa poche. Un ouvrier agricole est maintenant visible derrière la maison, portant une pelle et les observant aussi. C'est Will (consultez sa description et ses caractéristiques plus loin). Si les investigateurs devaient attaquer Hillary pour une raison quelconque, les chiens se jetteraient sur eux, de même que Will, pendant qu'elle lancerait Terrible malédiction d'Azathoth ou Domination.

Hillary ne sait absolument pas qui sont les investigateurs. Elle ne reçoit jamais de visiteurs et il est très rare que des promeneurs arrivent jusque-là. Il est probable que les investigateurs disent à Hillary qui ils sont et ce qu'ils veulent. S'ils mentionnent son mari Malcolm et que leur apparence n'a rien d'effrayant, Hillary les invite à entrer. Les chiens les suivent. (Hillary n'invitera pas les investigateurs si elle pense qu'ils sont des alliés d'Atkinson ou de Gresty. Dans ce cas, elle leur intimera de partir.) Elle demandera aussi à Will de prendre sa journée. Il ne répond pas et partira simplement en direction de Lower Clotton, ne s'intéressant visiblement pas aux nouveaux arrivants.

Les investigateurs ont maintenant une chance d'avoir une courte discussion avec Hillary. Ils ont environ une heure, à compter de midi, et cela aura une grande importance sur ce qui se passera ensuite.

Demandez-leur immédiatement un test de *Psychologie*. Cela leur montrera qu'Hillary est soupçonneuse et peu encline à leur faire confiance. Si cela les encourage à parler, tant



mieux, car les investigateurs n'ont rien à perdre à révéler leur passé. Sont-ils venus lui poser des questions sur Malcolm Quarrie et Hastur ? Sont-ils venus la mettre en garde contre Wilfred Gresty ? Veulent-ils apprendre l'histoire d'Hillary ? Sont-ils curieux d'en savoir plus sur le Culte de la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux ? Voient-ils en elle une amie potentielle, une ennemie, ou les deux ? Quelles que soient leurs motivations, leur arrivée déclenchera une confrontation immédiate et sadique entre Atkinson et Gresty d'une part et Hillary d'autre part, dans laquelle ils seront probablement pris malgré eux.

Quant à Hillary, elle veut écouter plus que parler et, par-dessus tout, elle veut savoir ce que signifie leur arrivée. Elle ne fait pas confiance aux investigateurs à ce point, mais elle a des informations à donner sur ceux que les investigateurs lui désignent. Elle est généralement très franche mais ne fait aucune allusion directe au Mythe. Elle parlera de ce qui suit.

- Atkinson est un mauvais homme, mais intelligent, et c'est lui qui détient le pouvoir dans la région. Il a volé son mari et lui aurait pris sa fille. Il a essayé de l'avoir aussi. Si elle doit clarifier ce dernier point, elle explique qu'il a voulu la mettre « dans son lit ».
- Wilfred Gresty a été choisi par Atkinson pour le remplacer, maintenant qu'elle l'a repoussé. Il est aussi malfaisant qu'Atkinson, pire peut-être car il est moins brillant et plus fort.
- Oui, Malcolm Quarrie est son époux. C'est un homme extraordinaire, capable de faire des choses auxquelles les autres ne rêvent même pas. C'est le seul homme qu'elle aime vraiment, mais il l'a abandonnée et elle n'a pas le pardon facile. Elle n'ajoutera rien d'autre sur lui pour l'instant.
- Sarah est sa fille âgée de cinq ans. (Hillary ne dira pas où elle se trouve.)
- Elle n'a pas entendu parler de Montague Edwards, d'Alexander Roby ou de Lawrence Bacon.

Une chose importante concernant le culte de Goatswood : il n'a pas survécu pendant des siècles sans apprendre la prudence. Le culte a des buts limités et n'accepte pas les étrangers. Les visiteurs sont rares dans les hameaux et ceux qui viennent sont traités avec impolitesse, mais jamais menacés physiquement. C'est Gresty, rendu bavard par l'alcool, qui a rendu publique une querelle privée.

Hillary Quarrie

Apparence et attitude

Hillary a de beaux cheveux blonds et un visage attirant. Lors de leur rencontre, ses yeux sont injectés de sang et elle souffre d'épuisement nerveux. Ses manières sont distantes et distraites et elle se masse souvent les tempes, comme pour soulager une douleur. Elle porte une veste de gros tissu, une chemise passée au-dessus d'un marcel, un pantalon, des gants et des bottes. Elle manque de conversation et de manières après des années passées seule, mais ne s'en excuse pas. Son accent indique qu'elle a fait de hautes études. Son discours est généralement droit au but, clair et dénué d'émotions.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Elle vit à la ferme de Nug près de Lower Clotton dans la vallée de la Severn. Hayes est son nom de jeune fille et elle a étudié à l'université pour filles de Cheltenham. Elle a épousé Malcolm Quarrie en avril 1923. Ils ont une fille, Sarah, née en juin 1924, qui vit maintenant avec la sœur d'Hillary à Birmingham.

Intrigue

Hillary peut être retrouvée grâce à Wilfred Gresty. L'information cruciale qu'elle peut être amenée à révéler est le contact de Malcolm à Milan : Thomas Villiers. C'est tout ce dont les investigateurs ont besoin, mais leur venue a précipité l'issue d'un conflit latent au sein du culte de Goatswood et laisser Hillary se débrouiller seule pourrait sembler grossier. Si les investigateurs restent, ils se retrouvent mêlés à une magie puissante et dangereuse de même qu'à plusieurs pistes possibles par la suite.

Les trois mastiffs d'Hillary

Apparence

Considérez-les identiques. Ce sont de gros mastiffs puissants de couleur noire et brune. Ce sont des chiens de garde et non des animaux domestiques et ils sont totalement dévoués à Hillary. Les chiens sont bien entraînés et ne la quittent pas d'une semelle, à moins d'en avoir eu l'ordre. Ils combattront jusqu'à la mort s'ils pensent Hillary attaquée.

Will

Apparence et attitude

Grand et dégingandé avec des membres tordus, une barbe broussailleuse et une expression soumise. Il est vêtu d'un pantalon et d'une tunique de grosse toile. Il est généralement muet et encore plus taciturne face à des étrangers.

Connaissance

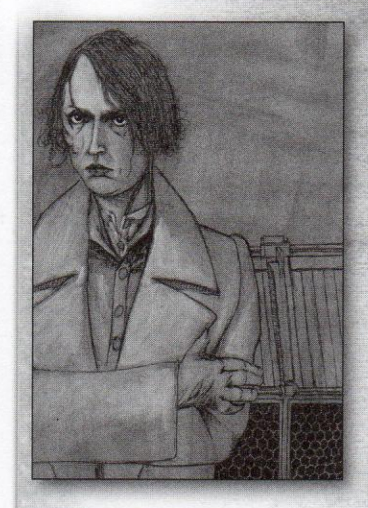
Aucune

Connaissances spécifiques

Il travaille pour Hillary Quarrie mais voue ostensiblement allégeance à Atkinson. La plupart des adorateurs n'ont pas de nom. Les gens sont si peu nombreux et parlent si peu souvent qu'ils n'en ont généralement pas besoin, mais Hillary l'appelle Will.

Intrigue

Il a eu l'ordre d'Atkinson de veiller sur Hillary. Avec plusieurs autres adorateurs, il offrira son



Hillary Quarrie

33 ans, prêtresse et fermière anglaise

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	36

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	26 %
Crédit	20 %
Écouter	75 %
Médecine	24 %
Médecine vétérinaire	30 %
Métier :	
- Agriculture	38 %
- Cuisine	41 %
- Mécanique	34 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Négociation	25 %
Premiers soins	47 %

Langues

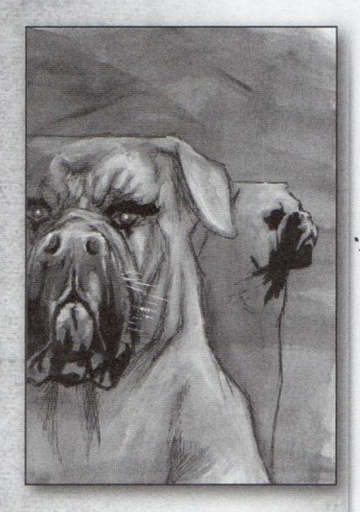
Anglais (trop peu utilisé)	45 %
Français	25 %
Latin	25 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 53 %, dommages 1D6+1

Sorts

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Charmer un animal, Domination, Esquiver toute blessure, Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton de Shub-Niggurath, Mauvais œil, Protection, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth



Les trois mastiffs

Walter, Pig et Bull

CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	07	Corpulence	35 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Mouvement	12

Compétences

Écouter	75 %
Sentir	90 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 30 %
dommages 1D6

Protection

1 point de muscles

soutien à Hillary, et non à Gresty, dans la lutte pour devenir le prochain meneur de culte. Will aurait-il de l'affection pour elle ? Si Hillary ne bénéficie pas du soutien des investigateurs, elle acceptera celle des adorateurs.

La ferme

La ferme de Nug n'est pas rentable et produit peu. Hillary cultive un ou deux champs de pommes de terre, de choux et de navets et le jardin à l'arrière est dédié aux légumes et fruits pour sa consommation personnelle. Elle a également des poulets, beaucoup de poulets disposés dans des poulaillers autour de la maison. Elle fait des échanges avec les autres habitants pour combler ses besoins. Deux hommes de Lower Clotton l'aident sur la ferme.

La ferme est une très vieille bâtisse en argile comprenant une nouvelle aile d'un seul étage à l'arrière. Les fenêtres sont petites et équipées de volets, les plafonds et les portes sont bas et la maison est toujours sombre. Dans le salon, un bureau est occupé par de nombreuses correspondances, principalement entre Hillary et Atkinson. En dessous se trouve une copie des *Révélations de Glaaki*.

Hillary ne veut pas que ses papiers ou le livre soient lus. Elle les garde jalousement. Si les papiers sont consultés tout de même, consultez le document *Les Oripeaux du Roi #22* intitulé « *Révélations de Glaaki* et autres documents » pour en avoir des extraits et une description. S'ils sont regardés d'un œil rapide en passant ou qu'une page ou deux seulement sont consultées, le gardien ne devrait en faire que des descriptions partielles. Dans la cuisine se trouve une photographie non encadrée posée sur le rebord de la fenêtre. C'est une photographie non cadrée et informelle d'Hillary, Malcolm et Sarah, alors âgée de quelques jours seulement, devant la maison. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #21*.

- Les deux lettres de Malcolm sont dans la chambre d'Hillary.
- Il y a deux lits supplémentaires à la ferme, un dans une chambre à l'étage plus le sofa dans le salon.

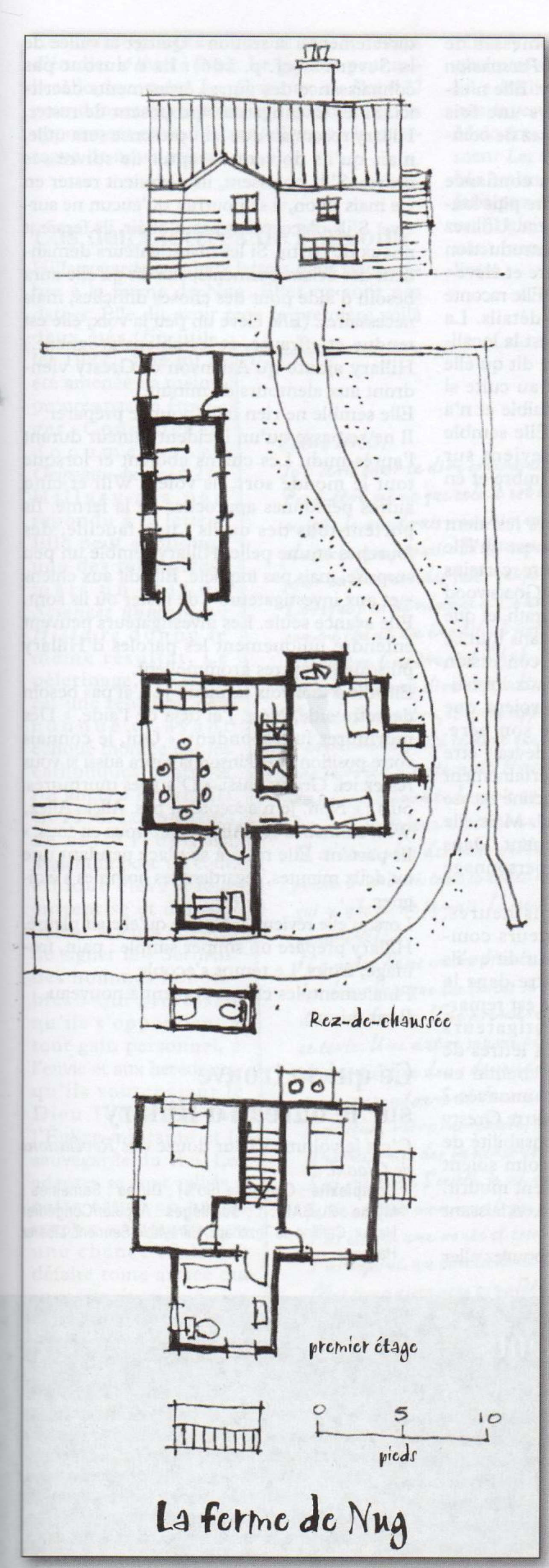
L'arrivée de Gresty

Une heure après l'arrivée des investigateurs, au début de l'après-midi. Dans la cuisine, les chiens aboient subitement à une ou deux reprises et vont à la porte en regardant Hillary. Elle ouvre la porte et les suit à l'extérieur. Un homme approche. Il est encore à quelques centaines de mètres. Sur la colline derrière lui se trouvent une douzaine de personnes qui ne bougent pas. Un test de *Trouver Objet Caché* permet d'identifier l'homme comme étant Gresty. Si les investigateurs n'ont pas encore dit à Hillary qu'ils le connaissent, c'est leur dernière chance de le faire avant qu'il les salue et qu'elle pense qu'ils sont de mèche. S'ils le lui disent maintenant, elle les écoute. Demandez un test de *Baratin* plus ou moins 10 % selon les arguments soulevés et l'état de leurs relations actuelles avec Hillary.

Les personnes derrière Gresty incluent plusieurs Divinités (consultez leurs caractéristiques à la fin de cette section, page 107). Faites une description rapide de leur apparence en donnant plus de détail si un test de *Trouver Objet Caché* est réussi ou que les investigateurs utilisent des jumelles. Si les investigateurs ne l'ont pas encore deviné, un test d'*Intuition* permet de réaliser que les traits physiques communs sont nombreux entre Gresty, le garçon de ferme, l'homme aux moutons et la vieille femme dans le bus. Gresty est le plus présentable, mais tous ont des membres difformes, le menton poilu, des



Document *Les Oripeaux du Roi #21* : Photographie de Malcolm, Hillary et Sarah



visages en lame de couteau… des traits semblables à ceux d'une chèvre.

Gresty est surpris de voir les investigateurs et les salue avant de saluer Hillary, mais sans chaleur. Il semble soupçonneux, leur demande ce qu'ils font là. (Gresty et Atkinson ont entendu dire par l'homme aux moutons que des étrangers étaient arrivés, et tous s'inquiètent de ce que cela pourrait signifier.) Cela met Hillary un peu plus à l'aise. Mais Gresty ne s'attarde pas sur le sujet et salue Hillary chaleureusement. Il dit ensuite qu'Atkinson vient de lui faire part de la rancœur qui existe entre eux. Cela devrait être sans importance car ils peuvent tous deux hériter du pouvoir d'Atkinson.

Hillary s'avance et place son visage à quelques centimètres du sien. « Soyez tous maudits, Gresty. »

Puis elle murmure sur un ton charmeur (un test d'*Écouter* permet d'entendre ses paroles) : « Dois-je révéler son vrai nom ? »

Gresty semble inquiet, puis hausse les épaules. Il fait demi-tour sans un mot et retourne auprès des autres personnes. Il regarde par-dessus son épaule et crie : « Quelle que soit la raison de leur présence, ils arrivent trop tard. La succession aura lieu ce soir. Tu ferais mieux de partir d'ici, femme. Vous feriez tous mieux de partir. La ferme de Nug disparaîtra. »

En attendant l'attaque : les lettres de Malcolm et une décision

Hillary semble oublier la présence des investigateurs. Elle rentre dans la maison et fonce droit sur son bureau. Les chiens la suivent, rendus nerveux par son attitude. Elle prend les documents et retourne dehors, où un brasero fume près de la porte. Elle met les documents à l'intérieur et ils commencent à brûler. Elle demande de l'aide en disant que lorsqu'Atkinson et Gresty reviendront, il ne doit rien rester. Si les investigateurs ne font rien pour l'arrêter, vingt minutes plus tard (et moins que cela avec l'aide des investigateurs), les *Révélations de Glaaki*, toutes les notes prises par Hillary et toutes les lettres échangées avec Atkinson sont brûlées.

Si quelqu'un pose une main sur le bras d'Hillary pour l'arrêter, un mastiff sautera sur lui, bien qu'Hillary le rappelle tout de suite. Elle argumente toute opposition de manière raisonnable : ces écrits sont séditieux et puissants et ne devraient pas tomber dans les mains d'Atkinson. Si elle n'est pas persuadée des motivations des investigateurs, elle leur demande s'ils travaillent pour Atkinson. Si c'est le cas, ils devraient réfléchir à deux fois ? Que leur a-t-il promis ?



Will

46 ans, adorateur et garçon de ferme anglais

APP	05	Prestance	25 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	24

Compétences

Conduite	40 %
Écouter	35 %
Médecine	15 %
Médecine vétérinaire	23 %
Métier : agriculture	35 %
Métier : mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	06 %

Langues

Anglais	25 %
Latin	06 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 42 %, dommages 1D6+1+Impact

Ils devraient savoir que ses promesses ne valent rien ! Autorisez un test de *Persuasion* pour apaiser les craintes d'Hillary. Elle n'essaiera plus de brûler les papiers une fois arrêtée, elle dit qu'elle n'a plus assez de combativité en elle.

Lorsque les investigateurs ont la confiance d'Hillary, elle commence à répondre plus longuement aux questions qu'ils posent. Utilisez les informations données dans l'introduction (cf. p. 8) et dans l'encadré « Maître et élève » (cf. p. 96). Son histoire est longue. Elle raconte tout, hormis peut-être certains détails. La seule chose qu'elle ne révèle pas est la localisation de sa fille. Finalement, elle dit qu'elle pourrait porter un coup sérieux au culte si elle gagne. Le culte est vieux et faible et n'a pas encore assez de sang neuf. Elle semble plus calme. La conversation revient sur Malcolm. Elle monte dans sa chambre et en ramène les lettres.

Elle attend que les investigateurs les aient lues. Tout ce qu'elle peut rajouter est qu'elle sait qu'Hastur est proche de la Terre, certains adorateurs pensent qu'il viendra à Goatswood pour s'accoupler avec Shub-Niggurath, et que Malcolm a probablement raison dans tout ce qu'il prétend. Elle ne fera qu'une concession à ses sentiments. Elle demande aux investigateurs de dire à Malcolm, s'ils le voient, que Sarah grandit dans l'amour de son père.

L'histoire d'Hillary est triste et devrait être racontée de la sorte. Elle n'est certainement pas exempte de torts et ne cache aucune excuse à son appartenance au culte local. Mais elle semble être du bon côté maintenant. Dans l'ensemble, elle devrait être un personnage sympathique.

Il est maintenant environ trois heures. Hillary demande aux investigateurs comment ils rentrent chez eux. Elle leur dit qu'ils feraient mieux de s'assurer d'être dans le bus de Clotton à six heures. Elle est remarquablement calme. Les investigateurs devraient prendre possession des lettres de Malcolm. Continueront-ils leur chemin en abandonnant Hillary à sa mort annoncée ? Resteront-ils pour l'aider à combattre Gresty et Atkinson ? Il est de leur responsabilité de s'assurer que les lettres de Malcolm soient transmises à quelqu'un s'ils devaient mourir. Un des investigateurs s'enfuira-t-il en laissant les autres derrière lui ?

Si les investigateurs partent, vous pouvez aller directement à la section « Quitter la vallée de la Severn » (cf. p. 106). Ils n'auront pas connaissance des autres événements décrits ici. Si les investigateurs proposent de rester, Hillary reconnaît que leur présence sera utile, mais qu'ils doivent accepter de suivre ses ordres. S'ils obéissent, ils devraient rester en vie mais sinon, il se pourrait qu'aucun ne survive. S'ils n'acceptent pas d'obéir, ils feraient mieux de partir. Si les investigateurs demandent des éclaircissements, elle dit qu'elle aura besoin d'aide pour des choses difficiles, mais nécessaires. (Elle élève un peu la voix, elle est tendue et effrayée, et les chiens grognent.) Hillary ajoute qu'Atkinson et Gresty viendront aux alentours de minuit.

Elle semble ne rien faire pour se préparer.

Il ne se passe qu'un incident mineur durant l'après-midi. Les chiens aboient et lorsque tout le monde sort, ils voient Will et cinq autres personnes approcher de la ferme. Ils portent tous des outils : une faucille, des fourches et une pelle. Hillary semble un peu surprise, mais pas inquiète. Elle dit aux chiens – et aux investigateurs – de rester où ils sont. Elle avance seule. Les investigateurs peuvent entendre uniquement les paroles d'Hillary puisque les autres grommellent.

Elle dit d'une voix ferme : « Je n'ai pas besoin de votre aide. Non. J'ai déjà de l'aide. » Des murmures lui répondent. « Oui, je connais votre position et Atkinson la saura aussi si vous restez ici. Gresty aussi. » D'autres murmures, puis : « Non. Je n'accepterai pas. Allez. Allez, Will, emmenez-les. Allez. Allez-vous en tous. »

Ils partent. Elle reste à sa place pendant une ou deux minutes, regardant les hommes s'éloigner.

Lorsqu'elle revient, il semble qu'elle ait pleuré. Hillary prépare un souper simple : pain, fromage, fruits. Le temps s'écoule.

Finalement, les chiens aboient à nouveau.

Il est minuit.

Ce qui se trouve sur le bureau d'Hillary

C'est le volume VI sur douze des *Révélations de Glaaki.*

Complexité : Cryptique (90%) ; **Durée** : Semaines ; **Mythe** : 2 ; **SAN** : 1 ; **Sortilèges** : Appeler/Congédier Hastur, Carillon de Tezchaptl, Effroyable Serment, Libérer Hastur

Révélations de Glaaki et autres documents

Document *Les Oripeaux du Roi #22*

« L'une des Vraies Divinités est aussi pathétique qu'une marionnette et aussi magnifique qu'une étoile, à la fois morte et immortelle, totalement dénuée de destin et donc impérissable, possédant cette absence d'esprit, cette vacuité sans fin qui est l'essence de toute chose immortelle.

Les Divinités ont-elles souffert pour devenir ses Enfants ? Elles ont certainement souffert pour entrer dans la forêt et y vivre encore.

Ses Sombres rejetons, les Mille Chevreaux, sont installés sur toutes les étoiles du ciel et Shub-Niggurath les surveille tous et s'inquiète pour eux. Et elle crie de délices maternels lorsqu'ils sucent ses mamelles noires et gonflées, mordillent son ventre distendu, se gorgent de cette graisse porcine qu'elle a accumulée.

À Nug elle vivra, sur le seuil. Elle vivra là, sur le seuil de la Déesse avec ses rejetons.

Et lorsqu'ils seront prêts, elle les emmènera à Moon Lens car ils appartiennent au Grand Ancien, à la Chèvre aux Mille Chevreaux. Et ses propres rejetons la protégeront. Ses propres rejetons la ramèneront saine et sauve lorsque le règne de la Chèvre commencera. Lorsque la forêt de la Chèvre avancera et que la lune deviendra pleine et lourde. Puis Moon Lens brillera sur la colline. La colline s'ouvrira. Et, lui, son serviteur, apparaîtra.

Et A. a tenu sa promesse. Il m'a raconté certaines choses lorsque j'ai été prête à les entendre. Des secrets plus importants que ma santé Mentale. Voulant s'assurer d'une cure absolue, il a emmuré une autre âme dans les murs noirs sans fin de l'asile éternel où les étoiles dansent comme d'étincelantes marionnettes maniaques dans le vide silencieux et contemplatif. Et j'ai été bénie.

Nos frères peuvent parler du Père qui mesure huit et vingt et quatre cent. Certains craignent particulièrement celui qui est derrière le mur mais tous doivent s'incliner devant Elle, la Chèvre Noire des Bois, qui mesure trois et sept cent, la Reine, sa Mère, et ses Mille Chevreaux. Tous doivent s'incliner comme nos pères l'ont fait et leurs pères avant eux. Et nos fils le feront, tout comme leurs fils. »

Les investigateurs n'auront pas le temps d'étudier le livre à loisir. Le gardien peut utiliser le document *Les Oripeaux du Roi #22* pour donner aux joueurs une idée de ce qu'ils apprennent en feuilletant le livre ou la montagne de notes prises.

Les deux lettres de Malcolm

Hillary garde ces deux lettres dans sa chambre à la ferme de Nug. Elles ne sont pas datées. Elle dit avoir reçu la première voilà deux étés (fin juillet 1927). Elle lui a été amenée en mains propres par un étranger. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #23*. Hillary n'a pas répondu à la lettre. Elle peut expliquer une des références, mais un test de *Sciences humaines : Histoire* donne le même résultat. Le pèlerinage de Grâce est une rébellion peu connue et ayant échoué montée par les catholiques contre le roi anglais Henri VIII en 1536. Les meneurs de cette rébellion avaient imposé un code éthique élevé à leur entreprise et demandaient à leurs adeptes de signer le « Serment des hommes honorables » qui professait qu'ils s'opposaient à tout gain personnel, à l'envie et aux hérétiques, qu'ils soutenaient le Dieu Tout Puissant, l'Église militante et la sauvegarde du Roi. Les adeptes se sont ralliés à cette cause en grand nombre et ils auraient eu une chance réelle de défaire toute armée qui se serait opposée à eux. Mais ces pèlerins n'étaient pas impitoyables et une série de fausses promesses et de compromis avec le roi a mené à la décapitation des meneurs et à la privation des biens des adeptes. Hillary raconte que la vertu de cette révolte plaisait à Malcolm et que ce doit être ainsi qu'il voit son propre « pèlerinage ». Thomas Cook est simplement un office de tourisme ou acheter des billets de spectacles ou changer de l'argent.

La seconde lettre est plus courte et a été reçue par Hillary début décembre 1929, soit voilà quelques semaines seulement. Là encore, elle lui a été livrée en mains propres. Cela donne aux investigateurs une possibilité de suivre Malcolm. Pour cette lettre, consultez le document *Les Oripeaux du Roi #24*.

Malcolm a écrit cette seconde lettre de Jabalpur à la fin septembre. Il l'a confiée à un Anglais qui retournait chez lui en lui donnant instructions et paiement pour la faire livrer.

Chère Hills,

Je t'écris pour te dire comment je me porte et me sens. Je n'attends pas de toi que tu t'en soucies. Peut-être même que cela t'est égal, mais je me sens encore si proche de toi Hills. Tu es mon égale, ma moitié. Je voudrais revenir vers toi et te demander de reprendre ta place à mes côtés, mais je suis plus loin que jamais. Si loin que je n'ose espérer revenir un jour. Je t'écris ceci pour t'en informer, pour te fournir des faits qui pourront t'aider. Je ne recherche ni ta sympathie ni ton approbation.

Lorsque j'ai déménagé à Londres, j'ai rencontré quelqu'un dont Atkinson avait entendu parler comme étant un érudit de notre domaine. J'ai passé du temps avec lui et j'en suis arrivé à mieux connaître l'autre, tel Shub-Niggurath, qui est ancré à nos étoiles. Hastur, Haita ou Kaiwan. Il est connu dans diverses cultures et civilisations. Ce n'est pas une légende. En 1925, le soir de la Saint-Sylvestre, il a été appelé sur Terre pour nous livrer son savoir. Je ne peux pas décrire l'événement, juste te dire que nous avons tous appris quelque chose de différent et que certains n'ont pas survécu à cette nuit. Hastur se montre sous divers avatars et celui qui a été appelé n'était pas dans son élément. Je crois qu'on lui avait promis les vies qu'il a emportées, peut-être qu'il devait le faire. C'était une nuit étrange mais je dois admettre que, en y repensant, tout avait un sens profond. Ce n'était plus des mots oubliés dans des livres délaissés, c'était réel, bien plus que notre monde je pense. J'ai cessé tout contact avec la plupart des autres après cela. Ils se sont lancés dans une course qui n'aboutira jamais. Il ne s'agit plus pour eux que de mesquinerie et de recherche de gains personnels.

Il y a des liens entre Hastur et la Chèvre Noire. On parle dans plus d'un texte d'une union entre les deux bien que les textes se contredisent quant à savoir si c'est déjà arrivé ou si cela aura lieu dans le futur. Une première source dit que le Sombre rejeton a été engendré par eux mais je doute de ce texte. Une autre source plus convaincante dit qu'il y aura une union quand l'humanité aura disparu et que deux descendants en naîtront. L'un s'appelle Yeb, l'autre Nug. Yeb et Nug, à leur tour, engendreront deux autres entités : Cthulhu et Tsathoggua. Comme tu t'en doutes, je suis suspicieux, voire incrédule, face à la notion d'appliquer nos propres concepts de procréation et de génération à des panthéons, mais je pense que ces noms t'intéresseront.

J'ai quitté la Société, je ne voulais plus me préoccuper de ce que les autres jugent important. Pour faire suite à mon analogie, je flotte sur les vagues créées par des forces hors de notre entendement. J'ai estimé une route et essaie de naviguer dans une direction, mais je suis à la merci de ces forces.

J'ai rejoint un cercle dont les buts sont, à mon sens, justes et dignes d'être poursuivis. Mes connaissances complètent les leurs et nous appelons notre entreprise « le pèlerinage de la Grâce » Tu peux imaginer qui a trouvé ce nom. Je pense que ce n'est pas malvenu de penser que nos idéaux sont aussi purs que ceux du pèlerinage. Il demeure des questions sans réponse, mais les choses sont sur le point d'aboutir. Nous sommes chanceux de vivre en cette époque car les étoiles ne s'aligneront pas dans une telle conjonction avant un autre millier d'années au moins.

Je pourrais revenir pour toi Hills. Pour vous deux. J'espère que tu ne ris pas de moi ? Je suis à Milan maintenant et je ne peux pas deviner quelles seront nos prochaines destinations, mais tu peux écrire à l'attention de Thomas Cook & Fils au 7, via Manzoni et je te répondrai.

Je souffre de penser à quel point j'ai changé nos vies. Je vous ai perdues toutes les deux dans cette course folle voilà bien des années quand j'ai laissé ta photographie tomber de mon portefeuille devant Atkinson.

Il est impossible de se battre devant de telles choses.

Avec tout mon amour,
Malcolm.

Document *Les Oripeaux du Roi #23* : première lettre de Malcolm Quarrie à Hillary

Chère Hills,

J'avais osé espérer que tu m'écrirais. Je me suis dit que tu n'avais pas reçu ma lettre, que ta lettre ne m'était pas parvenue. Mais je sais que cela est faux. Les étoiles ont raison Hills. Je vais t'en dire plus brièvement.

Tu le sais peut-être déjà, mais le groupe que j'ai quitté va bientôt essayer d'appeler Hastur. Cela ne va pas réussir comme ils le souhaiteraient et va causer de grands dommages. Atkinson connaît ces gens et il y aura peut-être des répercussions pour toi. Sois sur tes gardes.

Par ailleurs, notre pèlerinage a commencé. Nous avons découvert Son avatar, le Roi en Jaune, le Fils de Dieu si tu préfères, son second avènement. Cela pourrait se produire déjà en décembre ou tôt l'année prochaine tout comme cela pourrait aussi bien se faire en mars. Il nous a fallu beaucoup négocier pour parvenir jusque-là (avec l'université, l'armée et d'autres) et nous attendrons même un peu plus longtemps si cela est nécessaire. C'est une créature terrible et merveilleuse, Hills. Son retour sur Terre sera le plus grand événement de l'histoire de l'humanité. Je ne ferai aucune prédiction quant à ce que cela pourrait vouloir dire et ta conclusion sera aussi bonne que celle d'un autre.

Il ne me reste qu'à prier que tu ailles bien et Sarah aussi. Je sais que je ne suis pas en position d'exiger quoi que ce soit, Hills, mais peux-tu prendre le plus grand soin d'elle ! Je sais que tu le feras. S'il te plaît, fais-lui savoir que son père n'est pas celui que tu lui as décrit.

Je suis à toi pour toujours,
Malcolm.

PS : Les enjeux sont importants et si tu n'entends plus jamais parler de moi, tu sauras que j'ai échoué. Je n'ai pas pensé à régler mes affaires avant de partir mais mon testament fait de toi ma légataire universelle. Contacte Thomas Villiers au comptoir de Giuseppe Colombo au Navigli de Milan. Je ne me rappelle plus de la rue mais le nom, l'endroit et le district seront suffisants et te désigneront comme mon exécutrice testamentaire.

Document *Les Oripeaux du Roi #24* : seconde lettre de Malcolm Quarrie à Hillary

L'attaque

L'assaut est frontal et sans aucune subtilité. Atkinson et Gresty sont accompagnés par six Divinités et entrent dans Goatswood. Ils marchent à l'orée de la forêt, près de la ferme de Nug et ils allument un feu. Atkinson sacrifie l'une des Divinités et cela permet d'invoquer un Sombre rejeton qui est envoyé à la ferme de Nug pour tuer Hillary et tous les autres. Les deux hommes espèrent pouvoir retrouver les *Révélations* dans les ruines.

Depuis la fenêtre de la ferme, les investigateurs peuvent observer la scène. Hillary n'est pas avec eux. Le feu dans la forêt et les personnes qui passent devant sont visibles à près d'un kilomètre. Un test d'*Écouter* permet d'entendre des chants. Les détails de la scène ne sont visibles qu'avec une paire de jumelles ou un test de *Trouver Objet Caché*. C'est à cet instant qu'un homme semble être frappé et tombe sans se défendre. Si les investigateurs cherchent à attaquer, ils devront faire face aux sorts d'Atkinson et de Gresty ainsi qu'aux Divinités qui attaquent depuis la forêt qu'elles connaissent si bien.

S'ensuit une pause d'environ dix minutes. Hillary dit à tout le monde d'attendre sur place. Elle murmure de manière inaudible. Un second test d'*Écouter* permet d'entendre un nouveau bruit dans les bois : un craquement, puis un autre, comme si les troncs se fendaient.

Hillary lève les yeux, l'air déterminé. Elle dit qu'il est temps de sortir. Elle enferme les chiens à l'intérieur alors qu'ils cherchent à l'accompagner.

Elle dit aux investigateurs de prendre rapidement quatre poulets dans les poulaillers et de les tenir par les pattes, tête en bas, devant elle. Elle a besoin aux moins de deux investigateurs, mais trois ou quatre, ce serait idéal. Hillary sort un long couteau et commence à hurler (une phrase et une attaque au couteau par tour).

« *Ishnigarrab !* » Hillary frappe un poulet avec précision, le blessant fatalement. « Dites-le ! » crie-t-elle. Et si personne ne répond, elle hurle plus fort : « Aidez-moi ! Dites-le ! » Chaque investigateur qui reprend ses mots dépense un point de magie.

« *La Bouche Noire !* » Le couteau s'abat une deuxième fois. Les deux poulets sont encore en vie. Un son régulier et sourd se fait maintenant entendre et gagne en puissance. « Répétez ! » dit-elle. Chaque investigateur qui reprend ses mots dépense un point de magie.

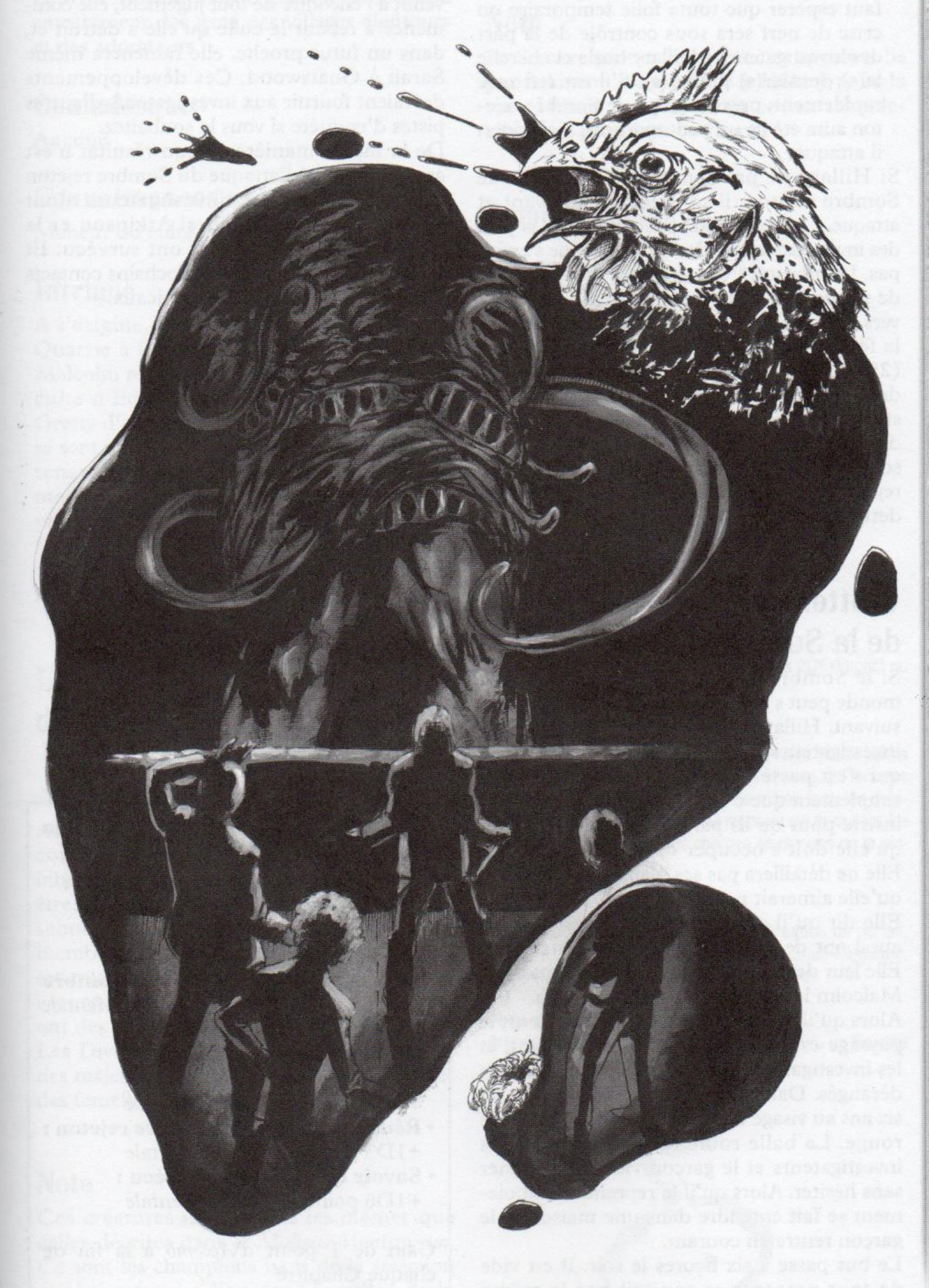
« *La Langue Noire !* » Un troisième coup. Le sang des trois poulets lui coule sur les mains et sur les investigateurs qui les tiennent. Les volatiles sont toujours en vie et se débattent. Le sol semble trembler et il est clair que quelque chose de monstrueux et de terriblement gros approche. Si les investigateurs ne répètent pas systématiquement ses paroles, elle les exhorte à le faire. Chaque investigateur qui reprend ses mots dépense un point de magie.

« *Les Lèvres Noires !* » Le quatrième poulet est tué. Les répétitions sont faites. Les volatiles se débattent faiblement. « Maintenez-les bien en place ! » hurle-t-elle, puis « Ne bougez pas ! » Nul ne sait si cette dernière phrase est adressée aux investigateurs ou à la chose à laquelle est s'est tournée pour faire face. Les poulets terrifiés encore dans leurs poulaillers ajoutent leurs caquètements à la cacophonie. Les chiens hurlent à l'intérieur de la maison.

Chaque investigateur qui reprend ses mots dépense un dernier point de magie. Le sol tremble et une puanteur en émane, celle de la chair pourrissante. Le bruit est tel qu'on pourrait croire qu'un train approche. Hillary pointe son bras dans la direction du bruit et, malgré la noirceur de la nuit, une chose encore plus noire est visible, plus grande que la maison. Il ne fait pas assez nuit pour empêcher d'en voir les contours, mais il faut un moment pour apercevoir ce qui ressemble à un double corps massif sur des jambes trapues. La moitié supérieure se balance à droite et à gauche, comme sous l'effet d'une douleur intense. Quelque part dans le corps, plus bas, une bouche s'ouvre et laisse échapper un nuage verdâtre et malodorant. L'odeur est presque trop forte (test d'Endurance avec un bonus de 20 % pour se retenir de vomir). Loin au-dessus de la chose, il semble y avoir du mouvement, comme si des arbres absents auparavant venaient de pousser. Des pertes de 2/1D10 points de *Santé Mentale* sont possibles (si les investigateurs ont fermé les yeux, laissez-leur faire un test de *Volonté* ou moins pour savoir s'ils les gardent fermés, pour une perte de seulement 0/1D3 points de *Santé Mentale*). Hillary perd 3 points de *Santé Mentale.*

L'issue du sort

Hillary se tient parfaitement droite devant la chose et, comme si elle la défiait, crie : « *Ishnigarrab ! Utug Xul !* » avant de se retourner et d'achever les poulets de quatre coups de couteau précis. Elle se retourne encore vers le Sombre rejeton et avance de deux pas. « Tu tueras celui qui t'a invoqué » dit-elle d'un ton froid et dur en pointant la forêt du doigt, « ainsi que ceux qui l'accompagnent. Puis tu retourneras à ta Mère pour téter. » Elle crache.



Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton

Deux libertés sont prises ici avec le sort Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton. Premièrement, il n'y a aucune garantie que ce soit une nuit sans lune, ce qui est pourtant nécessaire pour une invocation réussie. Si ce n'est pas le cas, il serait raisonnable de dire que l'invocation se fait dans la forêt de Goatswood, place forte du culte. Ensuite, Hillary lance Contrôler un Sombre rejeton pour tenter de contrôler la créature, mais la règle dans Cthulhu indique qu'une créature déjà liée ne peut pas être liée une deuxième fois tant que son objectif actuel n'est pas atteint. Cela ne serait pas amusant ici. Il s'agit du grand duel magique entre l'étudiante, Hillary, et son mentor, Atkinson, et elle peut donc Contrôler le Sombre rejeton si elle dépense les dix points de magie nécessaire à l'invocation et qu'elle réussit un test de POU contre Atkinson, qui a réellement fait l'invocation. Elle espère puiser dans les investigateurs pour obtenir neuf des dix points de magie.



Atkinson

74 ans, meneur du culte de la Chèvre, anglais

APP	04	Prestance	20 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	0

Compétences

Comptabilité	35 %
Conduite	30 %
Écouter	12 %
Médecine	40 %
Médecine vétérinaire	52 %
Métier :	
- Agriculture	39 %
- Mécanique	20 %
Mythe de Cthulhu	19 %
Persuasion	34 %
Premiers soins	41 %
Psychologie	64 %

Langues

Anglais	39 %
Latin	32 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 40 %, dommages 1D4 - Impact

Sorts

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Blesser/Guérir un animal, Charmer un animal, Domination, Esquiver toute blessure, Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton de Shub-Niggurath, Mauvais œil, Protection, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth

Et son ordre sera suivi, ou non, selon qu'elle aura réussi son invocation ou non. Hillary aurait pu échouer de deux manières à Contrôler le Sombre rejeton.

- **Points de magie :** Chaque investigateur peut faire quatre réponses pour un total de quatre points de magie. Combien de points de magie cela fait-il ? Hillary dépense automatiquement un point de magie plus le nombre nécessaire pour atteindre le total de 10. Maintenant, comparez le nombre total de points de magie qui lui reste – entre 8 et 17 – aux 7 points restants à Atkinson sur la Table de résistance. Si elle réussit (de 55 % à 100 % de chance en utilisant la table donnée dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*), le Sombre rejeton est lié. Si elle échoue, il ne l'est pas.
- **Sacrifice de sang :** Bien que ce ne soit pas aussi impressionnant qu'une Divinité, le sang de poulet peut fonctionner. Mais ils doivent tous mourir. Si les quatre volatiles ne sont pas saignés au dernier moment – et il faut espérer que toute folie temporaire ou crise de nerf sera sous contrôle de la part des investigateurs – Hillary hurle et cherche le(s) dernier(s) poulet(s). S'il est retrouvé rapidement, présumez que le Sombre rejeton aura été lié un petit moment, mais sinon il attaque.

Si Hillary ne parvient pas à Contrôler le Sombre rejeton, il se précipite en avant et attaque. La seule action raisonnable de la part des investigateurs est de fuir. Hillary ne s'enfuit pas. Le monstre s'en saisit et la met dans une de ses bouches tout en continuant d'avancer vers la ferme. Si les investigateurs entrent dans la ferme, ils doivent faire un test de *Chance* (25%) alors que les murs et le toit s'effondrent et vous déterminez les dommages qu'ils subissent (1D6 en cas de réussite/1D20 en cas d'échec). Tant qu'ils ne rejoignent pas la maison, ils devraient survivre bien que le Sombre rejeton pourrait décider de les traquer jusqu'au dernier. Consultez la section suivante.

Quitter la vallée de la Severn

Si le Sombre rejeton a été vaincu, tout le monde peut s'endormir en sécurité. Le matin suivant, Hillary est calme, mais remercie les investigateurs. Elle ne veut pas parler de ce qui s'est passé la nuit précédente. Elle dira simplement que c'était le fils de sa mère. Elle insiste pour qu'ils partent le jour même, dit qu'elle doit s'occuper de tout maintenant. Elle ne détaillera pas ses plans, mais annonce qu'elle aimerait revoir sa fille.

Elle dit qu'il semble que les investigateurs aussi ont de dures tâches qui les attendent. Elle leur demande à nouveau de faire passer à Malcolm le message concernant Sarah.

Alors qu'ils prennent le chemin du retour, le paysage est aussi paisible qu'auparavant, et les investigateurs atteignent Clotton sans être dérangés. Dans la rue, un garçon de cinq ou six ans au visage de chèvre joue avec une balle rouge. La balle roule jusqu'aux pieds des investigateurs et le garçon vient la chercher sans hésiter. Alors qu'il la reprend, un aboiement se fait entendre dans une maison et le garçon rentre en courant.

Le bus passe à six heures le soir. Il est vide de tout passager et conduit par le même chauffeur. Les investigateurs atteignent Gloucester en toute sécurité et, de là, peuvent repartir pour Londres.

La suite : Hillary et le culte de la Chèvre

Les motivations exactes d'Hillary ont été laissées délibérément vagues. Elle est séduite par le culte, les écrits et la forêt mais aussi rongée de remords pour avoir perdu son mari et sa fille, voire sa moralité. Lors de l'attaque, elle prend des mesures drastiques contre Atkinson et Gresty et elle devrait être une alliée de poids, bien qu'effrayante, pour les investigateurs. Mais si elle survit, elle ressent des sentiments contradictoires face à son exploit. Elle refuse de quitter sa demeure et Goatswood. Dans les semaines et les mois à venir, à l'encontre de tout jugement, elle commence à rebâtir le culte qu'elle a détruit et, dans un futur proche, elle ramènera même Sarah à Goatswood. Ces développements devraient fournir aux investigateurs d'autres pistes d'enquête si vous le souhaitez.

De la même manière, aucun résultat n'est annoncé suite à l'attaque du Sombre rejeton contre Atkinson. Les investigateurs n'ont aucun moyen de savoir si Atkinson et la Divinité qui le protégeait ont survécu. Et Gresty ? S'il a survécu, les prochains contacts avec lui seront bien moins amicaux.



Pertes/Gains de *Santé Mentale* à la conclusion du Livre II

- **Abandonner Hillary à son destin :** -1D6 points de *Santé Mentale*
- **Participer à la cérémonie :** -1D3 points de *Santé Mentale*
- **Ne pas parvenir à arrêter le Sombre rejeton :** -1D3 points de *Santé Mentale*
- **Savoir qu'Hillary est décédée :** -1D6 points de *Santé Mentale*
- **Rester pour aider Hillary :** +1D6 points de *Santé Mentale*
- **Réussir à arrêter le Sombre rejeton :** +1D3 points de *Santé Mentale*
- **Savoir qu'Hillary a survécu :** +1D6 points de *Santé Mentale*

Gain de 1 point d'*Aplomb* à la fin de chaque Chapitre

Les caractéristiques des attaquants de la ferme de Nug

Pour les caractéristiques de Wilfred Gresty, consultez ses caractéristiques au chapitre 6 « Les dieux anglais ». p. 88.

Atkinson

Apparence et attitude

Atkinson est un vieil homme émacié à la peau grise et ridée, à la bouche édentée et à la longue barbe blanche. Il semble bien plus vieux que ses 74 ans mais lorsqu'il enrage et canalise la force qu'il possédait autrefois, il est intimidant. Atkinson est intelligent, prudent et machiavélique mais se préoccupe sincèrement des gens des villages alentours et des adorateurs.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Meneur du culte de Goatswood.

Intrigue

À l'origine, il a attiré Malcolm et Hillary Quarrie à Goatswood. Il a été ravi de voir Malcolm retourner à Londres et rejoindre le culte d'Edwards, celui qu'il a demandé à Gresty d'espionner. Ses relations avec Hillary se sont totalement détériorées et il veut maintenant que Gresty devienne le prochain meneur du culte, au lieu d'elle. Il est peu probable que les investigateurs le rencontrent face-à-face. Si le gardien veut ramener plus tard l'aventure à Goatswood, il ferait mieux de laisser Atkinson survivre au bain de sang.

La Divinité de Shub-Niggurath

Apparence

Au premier regard, elle semble humaine mais comprend un grand nombre d'anomalies inhumaines qui démontrent qu'il s'agit d'un être hybride entre une chèvre et un humain : sabots au lieu de pieds, poils drus sur les membres (particulièrement sur les jambes), articulations inversées, crâne allongé avec des cornes résiduelles, etc. Toutes les Divinités ont des barbes et des sourcils broussailleux. Les Divinités dans les colonnes paires sont des mâles, celles des colonnes impaires sont des femelles.

Note

Ces créatures ne sont pas les mêmes que celles décrites dans le *Malleus Monstrorum*. Ce sont les champions issus de la sélection eugénique qui a lieu dans la vallée de la Severn depuis des générations. Ces hommes et femmes sont traités avec la plus grande déférence dans le culte et sont liés de près à Shub-Niggurath. Le sacrifice d'une Divinité est le sacrifice le plus puissant que le culte puisse Lui faire.

Le Sombre rejeton invoqué par Atkinson

Apparence

Grosse masse ondulante de tentacules noirs fibreux. De nombreuses bouches sont visibles à la surface et laissent échapper des nuages nauséabonds. Cette énorme masse est portée par plusieurs sabots massifs qui meurtrissent la terre alors qu'il galope. La créature mesure plus de six mètres de haut.

Note

Le Sombre rejeton invoqué ici est appelé et lié par Atkinson puis envoyé à Hillary pour la tuer. Hillary tente de briser ce lien selon les règles édictées dans ce chapitre.

Sombre rejeton

CON	20	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	45	Puissance	99 %
TAI	39	Corpulence	99 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8
Points de Vie	30
Mouvement	8

Compétences

Discrétion	60 %
Se fondre dans les bois	80 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 80 %, dommages 2D6+Impact ou drain de 1D3 points de FOR par tour

Protection

Les armes à feu font un point de dommage (deux points pour l'empaler), sauf pour les fusils de chasse, qui font des dommages minimaux. Les armes de mêlée font des dommages normaux. Les attaques qui reposent sur la chaleur, les explosions, la corrosion, les charges électriques ou le poison n'ont aucun effet

Sorts

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Création de portail, Invoquer/Contrôler un Sombre rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth

Perte de *Santé Mentale*

2/1D10 points de *Santé Mentale* pour avoir vu un Sombre rejeton de Shub-Niggurath





Six Divinités de Shub-Niggurath

	1	2	3	4	5	6
	F	M	F	M	F	M
CON	18	14	20	12	08	18
DEX	09	12	16	14	11	14
FOR	06	11	08	05	07	11
TAI	16	12	15	11	11	11
INT	07	13	04	08	05	10
POU	17	23	12	12	18	18
PV	17	13	18	12	10	15
Impact	+0	+0	+0	-2	+0	+0
MOU	08					

Compétences

Odorat	30 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 30 %, dommages 1D6+Impact

Protection

Aucune, mais une Divinité régénère un point de dommages par tour jusqu'à sa mort

Sorts

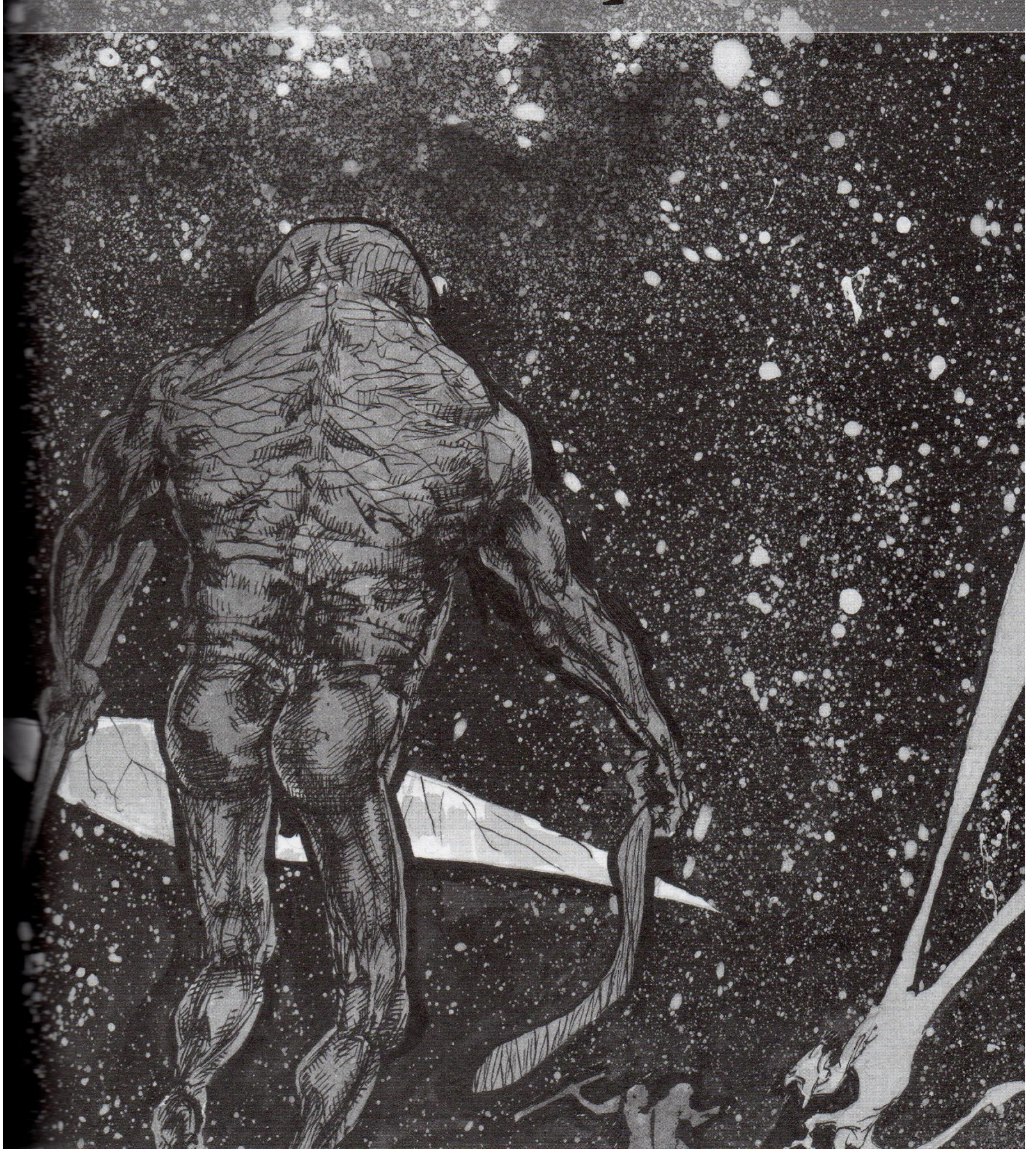
Tous connaissent Appeler/Congédier Shub-Niggurath. #1 connaît Dominer une chèvre. #2 connaît Blesser/Guérir un animal et Diminuer la lumière (il possède les tuyaux nécessaires). #5 connaît Charmer un animal. #6 connaît Mauvais œil et Protection.

Perte de *Santé Mentale*

1/1D3 points de *Santé Mentale* pour avoir vu une Divinité



Livre 3
La Maison supérieure



Chapitre 8

Les Frères du Signe Jaune

Où les investigateurs découvrent le culte italien

En quelques mots...

Nous sommes à la fin décembre 1929 ou au début janvier 1930 lorsque les investigateurs arrivent à Milan à la recherche de Malcolm Quarrie. Ils rencontrent Thomas Villiers, adorateur anglais fragile et instable, qui leur parle de son passé avec Quarrie et de Roberto Anzalone avant de leur dire pourquoi Quarrie a quitté Milan. Après une tirade outrée de son collègue adorateur Giuseppe Colombo, Villiers amène les investigateurs à son studio où ils apprennent certaines choses sur les Frères du Signe Jaune en plus de découvrir que la destination finale de Quarrie est Drakmar, au Népal. La schizophrénie de Villiers le pousse à les attaquer. Si l'attaque échoue et que Villiers est toujours en vie, il pourra donner d'autres informations.
Le professeur Paolo Bacci à l'université dit que la destination de l'expédition est Jiwakhar au Tibet, mais il peut aider à trouver Drakmar sur une carte, non loin de Jiwakhar, et confirmer qui compose l'expédition.

Résumé de l'épisode précédent

Après avoir rencontré Hillary Quarrie et survécu à l'attaque d'Atkinson, les investigateurs ont pour seule piste l'Italie, plus précisément Milan, et un nom : Thomas Villiers.

Enjeux et récompenses

- **Rencontrer Villiers**
  Une fois arrivés à Milan, les investigateurs devront rencontrer Villiers. Cela sera assez simple, mais sa schizophrénie va le pousser à attaquer les investigateurs grâce à un byakhee présent dans son atelier.

- **Découvrir la destination de Quarrie**
  Grâces aux renseignements de Villiers et à ceux du professeur Bacci, les investigateurs découvrent que la destination réelle de Malcom Quarrie est le Népal, et non le Tibet comme indiqué officiellement.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Époque	1920's

Ambiance

Au cœur de l'Italie fasciste, les investigateurs vont devoir mener une enquête afin de déterminer où est passé Malcolm Quarrie. Ce chapitre permet de découvrir que le culte italien n'est qu'une extension du culte anglais, et que tout, ou presque repose sur Malcom Quarrie.

A l'affiche

Les Frères du Signe Jaune

Branche italienne du culte, elle est principalement constituée du professeur Roberto Anzalone et Carlo Shippone, ainsi que de Thomas Villiers et Malcom Quarrie qui les ont rejoints pour monter l'expédition au Népal. Ils croient en effet que Chaugnar Faugn et le Roi en Jaune sont liés.

Thomas Villiers

Artiste anglais et adorateur qui a fait le voyage avec Malcom Quarrie jusqu'à Milan. Il ne participe pas à l'expédition au Népal, mais sait que la destination finale est Drakmar. Il souffre de schizophrénie, ce qui le rend particulièrement délicat à cerner.

Guiseppe Colombo

Universitaire qui a beaucoup publié d'antan, Colombo est un vieil homme qui a travaillé pendant cinq ans avec Anzalone. Ancien prêtre, il a été défroqué pour ses écrits hérétiques sur les religions et les mythes.

Que celui qui veut connaître sa valeur vraie
S'avance ici,
Celui-là ne laissera pas tomber,
malgré le vent, malgré la pluie,
Il ne sera pas découragé
Et ne saurait renoncer
À son intention avouée
D'être un pèlerin.

John Bunyan, *The Pilgrim's Progress*

Les investigateurs ont plusieurs choix quant au moyen pour arriver à Milan (Milano) mais le plus évident et pratique est le train. Les investigateurs peuvent voyager sur le Continent en train grâce à l'une des nombreuses correspondances à travers la Manche. La Southern Railways offre un service régulier deux fois par jour en partance de Londres Waterloo à Paris via Douvres et Calais en sept heures (le voyage en mer dure une heure et quart). Les billets coûtent 3 £ 12s et 11d en première classe, 2 £ 6s 11d en deuxième et 1 £ 15s 9d en troisième. Le meilleur service est celui du *Golden Arrow* qui parcourt le trajet en six heures au prix de 5 £. Une autre possibilité est de se rendre à Paris via Folkestone (dans le Kent) et Boulogne (deux trajets par jour). Le trajet dure également sept heures, mais les traversées via Newhaven ou Southampton au sud durent plus longtemps.

Les trains en provenance d'Angleterre arrivent à Paris à la Gare du Nord. Pour poursuivre leur voyage en train, les investigateurs devront donc traverser la ville, probablement en taxi, pour prendre un autre train Gare de Lyon, au sud de Paris. Un billet de train en première classe de Paris à Milan coûte 4 £ 10p incluant la couchette, 2 £ 5p en deuxième classe. La troisième classe n'offre que des bancs en bois sans aucune possibilité pour dormir ou intimité. Le train passe par Dijon, Lausanne en Suisse et Torina Porta Nova (Turin) avant d'arriver à Milan, gare Porta Genova dix heures trente après son départ. Porta Genova n'est pas la gare principale de Milan mais en 1929, la Stazione Centrale est fermée pour passer de garde « de transit » au stade de « terminal ».

Si les investigateurs prennent le train à 8 h 30 du matin à la gare de Waterloo, ils seront à Paris à l'heure du thé. Ils peuvent interrompre leur voyage là le temps d'un souper et d'une visite d'un monument ou musée avant de prendre le train de nuit pour Milan à 21 h 00. Ils arrivent ainsi à Milan à 7 h 30 le lendemain matin, vingt-quatre heures après leur départ de Londres.

Les autres arrangements possibles

Le service aérien permet un peu d'aventure, est rapide et relativement bon marché, mais peu utile étant donné la saison. Les vols en direction du Continent partent de l'aérodrome de Croydon, ouvert à l'aviation civile depuis 1920 et remodelé en 1927-28 pour être le plus grand et plus confortable aérodrome du monde. Il possède des « équipements lumineux à la fine pointe de la technologie pour permettre un atterrissage même la nuit ou dans le brouillard » et les avions sont inspectés quotidiennement avant d'avoir le droit de décoller. Les départs ont lieu vers Paris, Marseille, Zurich, Bruxelles, Amsterdam, Cologne et d'autres destinations encore, y compris un vol hebdomadaire en partance pour l'Inde, qui nécessite sept jours de voyages et douze ravitaillements. Durant l'été, il y a quatre vols pour Paris chaque jour, mais un seul durant la période d'octobre à avril. Les billets sont disponibles dans les agences, comme celle de Thomas Cook. Les passagers sont amenés à l'aérodrome, à quinze kilomètres au sud de Londres, en taxi. Les bagages doivent être d'un poids inférieurs à quinze kilos ou un supplément est facturé.

Le seul vol disponible décolle à 11 h 00 du matin et dure une heure vingt. Le billet coûte 3 £ 10s. L'avion est un Handley-Page 42 capable de transporter trente-huit personnes et quatre membres d'équipage sur une distance de mille kilomètres à la vitesse de 170 km/h et offre un service de rafraîchissements. Le vol permet aux voyageurs d'atteindre Paris en début d'après-midi, mais cela ne leur permettra pas de gagner du temps si telle est leur intention. Il n'y a que deux trains directs pour Milan par jour, à 11 h 00 du matin et 21 h 00 et les trains régionaux permettent de nombreux changements mais ne sont une option ni facile ni rapide.

Le bateau est un autre moyen possible. La Peninsular and Oriental Steam Navigation Company (P&O) permet des voyages plaisants, mais indirects. Les bateaux qui relient l'Angleterre à son empire d'Orient ne sont pas les prestigieux transatlantiques, mais ils sont vastes et confortables. Les voyages en mer sont traités plus en détail au chapitre 9 (cf.p. 124), mais si cette option est retenue pour se rendre en Italie, le voyage de Southampton à Marseille en France se fait en trois ou quatre jours, avec une escale à Gibraltar. Le voyage en train jusqu'à Milan prend ensuite une journée de plus pour un total de quatre à cinq jours. P&O ne relie pas les ports du sud de l'Italie, que ce soit Naples ou Gênes.

Des voitures peuvent traverser la Manche en train pour un tarif proportionnel à leur taille. Il est également possible de louer une voiture une fois arrivé en France. Mais un voyage de cette envergure en plein hiver est peu commode étant donné que la route passe par les sommets des Alpes suisses et italiennes.

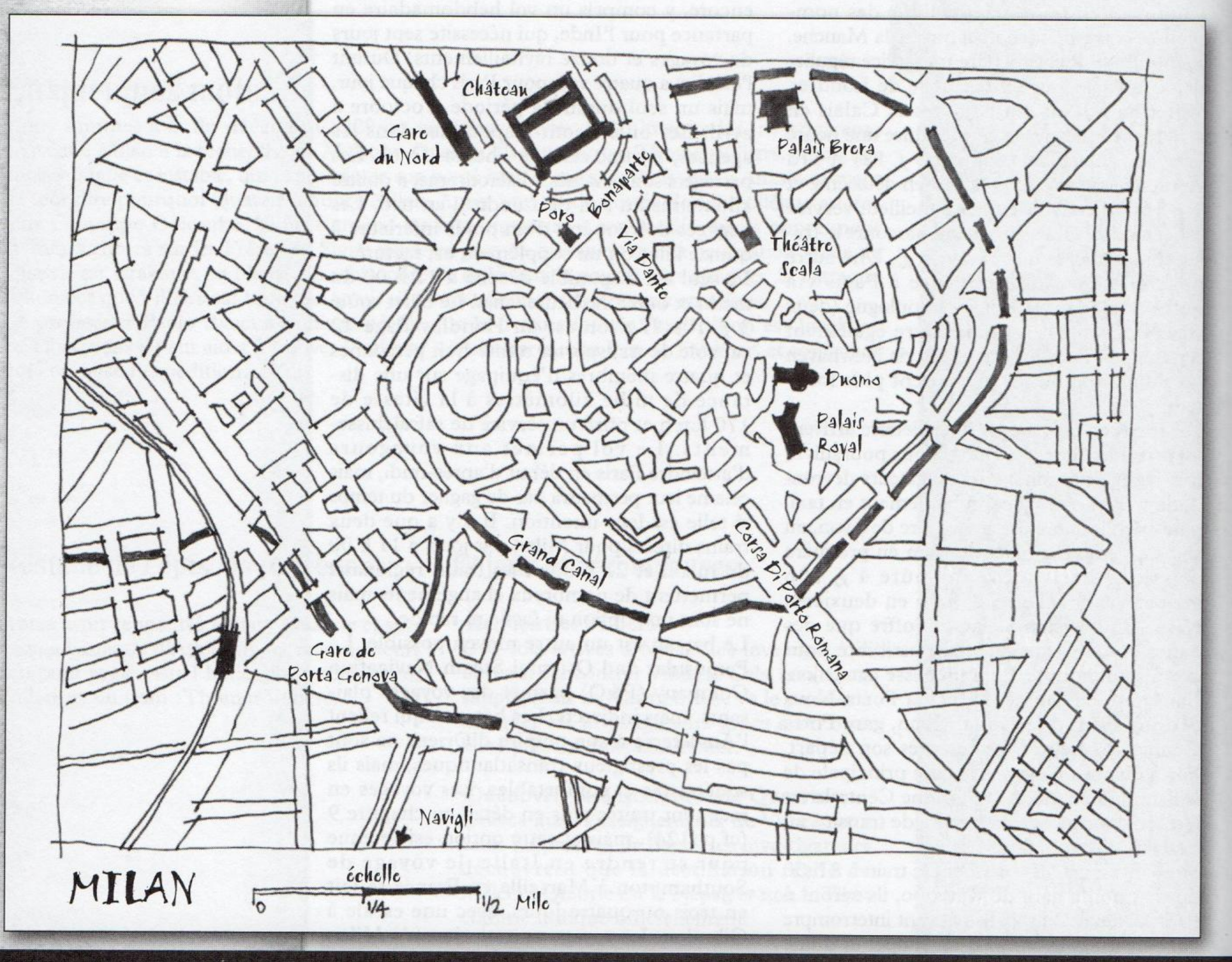
Arriver à Milan

Le ciel est couvert alors que les investigateurs prennent un taxi de la gare de Porta Genova au centre-ville. De petites rues bondées sont caractéristiques de la région. De beaux palais et immeubles anciens sont visibles et de nombreux hôtels sont disponibles. Les investigateurs peuvent choisir de rester au célèbre

Grand Hôtel de Milan, via Manzoni, près de La Scala. Le Grand Hôtel a été construit en 1864-65 et Verdi y est mort en 1901. Il a été rénové plusieurs fois et offre de belles chambres. Les autres choix sont l'Hôtel des Anglais, l'Hôtel Concordia, l'Hôtel Bella Venezia et l'Hôtel Bertolini.

Retenir les services d'un guide

Généralement, les voyageurs en visite dans un pays étranger retiennent les services d'un guide et interprète privé, particulièrement s'ils ne maîtrisent pas la langue. Leur hôtel peut les mettre en contact avec un guide professionnel du nom de Paulo Tuminardo. Natif de Milan, Tuminardo est compétent et digne de confiance (voir ses caractéristiques avec celles des autres dans la section « Navigli et la librairie », page 114). Tuminardo est un fervent partisan du parti fasciste. Il accorde tout le crédit de la prospérité et du bon état de la ville au Duce. Si les investigateurs démontrent leur inimitié ou leur méfiance face au mouvement nationaliste (ce n'était pas un état d'esprit répandu en 1929, hormis face aux mouvements socialiste et communiste), ils



Milan en 1929

Milan est la capitale de la riche région agricole de Lombardie dans le nord de l'Italie. La ville a pris de l'importance en tant que centre militaire en premier lieu, vu son emplacement sur la route principale reliant l'Italie au reste de l'Europe. Mais, depuis la fin du 19e siècle, elle est devenue l'un des principaux centres industriels au monde. Avec l'accroissement de son pouvoir économique, de nombreux changements sociaux et autres ont suivi. Milan et Bologne sont devenues les capitales du fascisme et toutes deux sont gouvernées par des administrations socialistes depuis 1914. Milan n'est pas une ville riche, mais tout le monde peut y trouver un emploi, bien que mal payé, principalement dans les industries ou dans le domaine du textile. Du point de vue de l'architecture, d'importants quartiers consistent donc en de petits appartements entassés les uns sur les autres, des *case di ringhiera*, qui sont uniques à Milan.

Milan compte 865 000 habitants. La population de Milan s'est accrue après la première guerre mondiale, grâce aux nombreux immigrants venus du sud du pays, très pauvre. Mais ce n'est qu'en 1970 que Milan est devenue la ville prospère et stylée que nous connaissons. En 1929, les principaux employeurs incluent Alfa Romeo (fabricant de voitures depuis 1906), Carlo Erba (produits pharmaceutiques depuis 1892), Pirelli (fabricant de pneus et de dérivés du caoutchouc depuis le début du siècle) ainsi que plusieurs compagnies métallurgiques ou industries lourdes (fabrication de machines et autres). Les noms de ces compagnies incluent Bianchi, Riva, Falck, OM, Teconomasio Brown Boveri, Breda et Marelli. Les industries plus légères parmi les plus importantes sont celles des meubles et du cuir.

La ville n'est pas l'une des destinations touristiques préférées en Italie, mais une ville commerçante florissante qui n'a ni la beauté de Florence ou Venise ni le côté chaleureux de Rome et de la riviera napolitaine. Cependant, elle compte tout de même des attraits que les touristes visitent durant le grand tour : la cathédrale de la place du Dôme, commencée en 1386, est l'un des plus beaux bâtiments au monde et non loin se trouve le Palais royal, avec ses appartements luxueux et ses peintures. L'église Santa Maria delle Grazie, datant du 15e siècle, abrite « La Cène » ou « Le dernier souper » de Vinci. Enfin, il y a également le fameux opéra La Scala. (Les investigateurs pourraient remarquer que leur aventure aussi a commencé au théâtre Le Scala, mais bien différent.) Les avenues Foro Bonaparte, Via Dante et Corse Vittorio Emanuele sont également des lieux touristiques.

Milan peut être visitée en taxi, les courses étant bon marché et les voitures nombreuses, d'autant qu'un tarif légal rend toute négociation inutile. Des tramways électriques parcourent la ville et les banlieues et les bus parcourent le centre-ville en plus de rallier des destinations aussi éloignées que le lac de Côme. Les canaux servent principalement au transport de marchandises.

pourront apprendre que l'appartenance au parti est obligatoire pour les guides officiels et pour tous ceux qui entrent régulièrement en contact avec des étrangers.

Les Frères du Signe Jaune

Nous avons peu parlé de Malcolm Quarrie depuis qu'il a quitté sa femme Hillary voilà plus de cinq ans au cours de l'été 1924. Nous savons qu'il a rejoint Montague Edwards pour étudier Hastur à Londres et que les différences qui les opposaient ont connu leur point culminant après l'invocation à Springer Mounds fin 1926. Nous savons qu'il est parti poursuivre ses études sur Hastur à Milan et nous avons vu les deux lettres qu'il a écrites à Hillary et qui sont maintenant en possession des investigateurs. Mais c'est tout. Quarrie est au centre de cette aventure et nous allons maintenant nous concentrer sur lui.

Quarrie a étudié l'histoire. En 1925, avant même sa séparation avec Edwards, il correspondait au sujet du mythe d'Hastur avec Roberto Anzalone, professeur à l'Universita degli studi di Milano en Italie. Anzalone partageait la fascination de Quarrie pour la religion, les mythes et l'occulte et avait accès à des livres rares, incluant trois volumes des *Sept livres cryptiques de Hsan*, ce qui a scellé leur compréhension mutuelle d'Hastur. Tous deux se sont concentrés uniquement sur l'aspect d'Hastur qui était appelé le Roi en Jaune ou le Roi Loqueteux et toutes leurs lectures pointaient vers un autre dieu, démon ou diable, qui faisait partie intégrante de l'histoire. Le champ d'étude d'Anzalone est l'histoire asiatique, particulièrement chinoise et tibétaine, et dans ces textes, ce dieu, Chaugnar Faugn, était censé attendre « l'Acolyte Blanc ». Cette rencontre, censée avoir lieu dans des millénaires, aurait lieu « sur le seuil de la porte ». Anzalone se souvenait de ce qu'il avait lu sur les nomades du nord du Népal qui étaient censés vénérer un Dieu Vivant qu'ils pouvaient appeler durant les périodes difficiles. Ce dieu était supposé vivre en un lieu appelé Drakmar sur le plateau de Tsang, près du plateau de Leng. Tsang et Leng sont des noms qui apparaissent dans les écrits sur Hastur. L'excitation d'Anzalone s'est accrue : le Dieu Vivant était-il Chaugnar Faugn, et l'Acolyte Blanc était-il le Roi en Jaune ?

Anzalone et Quarrie ont correspondu pendant encore un certain temps avant que Quarrie ne fasse part de leurs théories à Edwards. Ce dernier ne s'y est pas intéressé, sûr de son idée d'invoquer Hastur sur Terre. Mais Quarrie et Anzalone étaient tout aussi convaincus que leur idée était la bonne et que Chaugnar Faugn était la clef pour atteindre Hastur sous la forme du Roi en Jaune. Après l'invocation terrifiante et meurtrière de l'hiver 1926, Quarrie a coupé tout lien avec le culte et a quitté Edwards et Londres pour se rendre à Milan.

Il est temps d'introduire ici un nouveau personnage : Thomas Villiers, artiste de profession et également adorateur du culte d'Edwards à Londres. Quarrie et lui étaient proches et Villiers a entendu parler du travail que Quarrie effectuait avec Anzalone. Lorsque Quarrie a décidé de partir pour l'Italie, Villiers a voyagé avec lui. C'est un homme charmant et malgré ses obsessions malsaines et sa maladie physique (il souffre de consomption), c'est un homme agréable et doté du sens de l'humour. Mais il serait jugé fou selon les standards de la société. Sa propre instabilité a été accrue lors de sa rencontre avec Hastur en 1925 et il souffre de démence (ce que nous appellerions schizophrénie de nos jours).

Il Fratelli del Signo Giallo

À Milan, Quarrie, Anzalone et Villiers débattent de leurs idées sur Hastur afin de bâtir un système de piété personnelle dans la tradition de John Milton au 17e siècle ou de William Blake au 18e. Ils présentent leurs théories comme étant un partage des traditions mystiques du gnosticisme mais insistent sur les savoirs secrets et sur le salut par accumulation de pouvoir personnel. Il y avait déjà des adorateurs d'Hastur en Italie, le culte que Crowley a mentionné à Quarrie est situé à Rome : il Fratelli del Signo Giallo, les Frères du Signe Jaune, et au cours des années 1926 à 1929, Anzalone, Quarrie et Villiers ont œuvré au sein de ce cercle pour en influencer les idées. En 1929, ils étaient à la tête d'une cellule isolée des Frères.

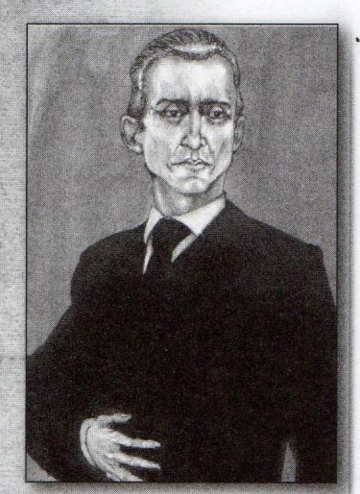
La cellule milanaise se percevait toujours comme un cercle philosophique et artistique à la manière de sa cellule sœur. Elle participait toujours à la représentation annuelle à guichets fermés de la pièce *Le Roi en Jaune* à Rome, mais elle n'était pas que ça. Lorsqu'un initié était jugé digne de confiance, il apprenait les préceptes du groupe. Les Frères prétendent que La Trinité du dieu chrétien provient d'une chose bien plus vieille : La Trinité d'Hastur. Et cette trinité est composée d'Hastur ou l'Effroyable qui est le père, du Roi en Jaune ou du Roi Loqueteux qui est le fils et de l'Étranger, parfois appelé le Prophète, qui est le Saint-Esprit. Ils prétendent que la Bible parle du voyage du Roi en Jaune à travers la Terre Sainte, puis que le Roi en Jaune a fait son ascension vers les Hyades, le paradis des chrétiens, afin d'y rejoindre son père. Ceux qui ont écrit les Cantiques étaient des fidèles, mais le récit a été corrompu et déformé au cours des siècles. Par exemple, la croix chrétienne est un Signe Jaune mal dessiné. L'Étranger qui porte le masque pâle est le Saint-Esprit (il faut visiblement comprendre que son apparence physique dans la pièce de Castaigne ne doit pas être interprétée littéralement), les anges sont les byakhee, et ainsi de suite. Les parallèles sont nombreux et évidents.

Là, ils abandonnent la théorie chrétienne, qui est limitative, voire inutile. Hastur est le seul espoir pour un monde qui, à en voir la Grande Guerre et les épidémies qui ont suivi, a clairement été maudit. Peut-être même que le récent crash boursier et la ruine de tant de personnes sont un autre signe de la fragilité de notre race. Les Frères eux-mêmes sont en possession de ces « vérités » et pour leurs disciples, il existe d'autres preuves et pouvoirs : ils peuvent jouer avec les esprits et souvenirs des hommes comme par magie, ils peuvent invoquer des anges sous la forme de byakhee et certains ont même vu Hastur en personne.

La montée du fascisme en Italie

Les aspirations étaient élevées après avoir pris part à la victoire lors de la Grande Guerre, mais lors de la conférence de Versailles, l'Italie a été repoussée par les Alliés et le président Woodrow Wilson d'une manière qui a été jugée humiliante. Dans les années après guerre, l'Italie a adopté l'allure nationale d'une nation vaincue et lorsque le pays s'est réveillé au début des années 1920, il s'est attelé à atteindre des buts militaires non atteints. Dans un tel cadre, le nationalisme a vaincu le socialisme en Italie, afin de remplir le vide laissé par un gouvernement libéral inefficace et impopulaire. Le nationalisme, et plus particulièrement le parti fasciste mené par Benito Mussolini, en est sorti triomphant. De manière simpliste, on pourrait dire que le socialisme a été rejeté parce qu'il affaiblissait le patriotisme du pays. D'un côté, son idée de guerre des classes imminente n'a pas plu car elle encourageait de s'élever les uns contre les autres, Italien contre Italien. De l'autre, il ne s'intéressait qu'à une lutte internationale, sans frontière, et cela ne correspondait pas à l'humeur d'une nation meurtrie et fière. À l'inverse, le fascisme, l'un des « partis patriotes » rapidement devenu le plus dominant, prêchait en faveur d'une nouvelle Italie, forte et unie. Durant ses premières années, le parti a été reconnu pour accepter tout le monde et se montrer tolérant, gardant des liens forts avec l'Église, qui craignait plus le socialisme que le nationalisme.

Bien organisé et actif au niveau local, le mouvement fasciste (du latin Fasces, les paquets de branches romains qui sont forts ensemble mais faibles individuellement), a commencé à prendre du pouvoir dès 1921 au nord du pays. En 1924, les élections lui ont permis d'acquérir presque tout le pays, et les dernières provinces se sont alignées en 1926. Au cours des années, le message du parti s'est durci et a fondé un culte de la personnalité autour du Duce, son meneur énergique et déterminé. Ses adversaires étaient accusés d'antipatriotisme et des serments d'allégeance étaient exigés de tous ceux qui occupaient un poste important. Les journaux, les loisirs organisés, le matériel éducatif ainsi que les écoles et les universités, tous les aspects du quotidien étaient contrôlés par le parti. En 1929, Mussolini et le parti étaient très populaires, ayant tenu leur promesse d'une nouvelle Italie, efficace, moderne et unie. Et bien que le Duce n'ait jamais eu un contrôle total sur l'Italie, contrairement à Hitler en Allemagne ou Staline en Russie, il était impossible d'être indépendant du fascisme et il n'existait aucune opposition.



Paulo Tuminardo

39 ans, guide et interprète italien

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Attaques

Corps à corps : bagarre 65 %, dommages 1D3

Compétences

Baratin	45 %
Négociation	42 %
Orientation (Milan)	78 %
Persuasion	40 %
Psychologie	30 %

Langues

Allemand	42 %
Anglais	55 %
Français	55 %
Italien	80 %

Le pèlerinage de Grâce

La prochaine étape que doivent accomplir les Frères est évidente. Anzalone trouve la localisation probable de Drakmar, le plaçant dans le royaume de Mustang au Népal. Le Roi en Jaune est proche de la Terre lors des deux hivers 1928-29 et 1929-30 – les Frères sont d'accord avec Edwards sur ce point – et Anzalone et Quarrie croient qu'ils doivent assister au Second Avènement et s'assurer que le Roi prenne son trône sur Terre. Ils doivent atteindre Drakmar, trouver les Tsotsowas qui, ils l'espèrent, vivent encore là-bas avec leur dieu, et les convaincre de les conduire au plateau de Leng où le Roi en Jaune apparaîtra.

Ce qui se passera là-bas n'est que conjecture. La logistique nécessaire est à tout le moins un défi. Les Frères n'ont pas l'autorité ou les talents nécessaires pour faire un tel voyage facilement et Anzalone présente donc sa demande à l'université. Il prétend avoir trouvé la localisation de Jiwakhar, la capitale de Mustang au XIVe siècle, le siège d'Agon Sangpo et il demande à ce qu'une petite expédition soit envoyée là-bas en urgence afin de confirmer la localisation probable avant d'envoyer une expédition complète l'année suivante. Il tait sa véritable destination car la frontière népalaise est fermée aux Occidentaux depuis le milieu du 18e siècle et l'époque de Prithvi Narayan Shah (« D'abord la Bible, puis les postes commerciaux, puis les canons ».) Les frontières ne seront pas rouvertes avant 1951. Au lieu de cela, il indique que sa destination est l'ancien royaume de Gungthang, du côté tibétain de la frontière népalo-tibétaine. Le prestige de la découverte, les artefacts d'une grande valeur historique ou monétaire, sont pris en compte. Ses supérieurs sont convaincus et après quelques négociations, arrivent les lettres et manifestations de soutien de la part du gouvernement italien, désireux d'avoir un exploit mondial à jeter à la face des autres pays européens.

Le 17 août 1929, Anzalone, Quarrie, Carlo Schippone (étudiant de maîtrise et membre des Frères) et le major Roberto Delnegro, membre des chasseurs alpins et étranger au culte, commencent ce que les adorateurs appellent le « pèlerinage de Grâce ».

Le Navigli et la librairie

Thomas Villiers est censé pouvoir être joint au bureau maritime de Giuseppe Colombo, quelque part à Milan, quartier *Navigli*. Quelques questions permettent de comprendre que le *Navigli* est un important système de canaux qui commence près de la gare Porta Genova, dans une sorte de port enfermé dans les terres, puis s'étend jusqu'au sud de la ville. Les matières premières et produits finis transitent sur les canaux, qui sont bordés d'industries, d'ateliers, d'entrepôts et de *case di ringhiera*.

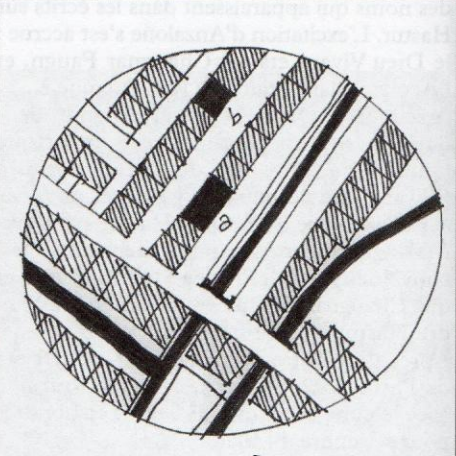
Les investigateurs cherchent le *Navigli* à la fin de l'après-midi. Si Tuminardo est avec eux, il négocie le trajet en taxi. Sinon, leur destination imprécise fait en sorte que prendre un taxi nécessite un test d'*Italien* réussi (ou un glossaire qui donnera naissance à une conversation hautement comique).

Une fois à bord, le véhicule s'éloigne du centre-ville via des petites routes et des ponts pour se diriger dans des quartiers plus pauvres. Il y a du brouillard et aucune circulation. La pluie a commencé et tombe en une bruine continue. Durant un long moment, la voiture se traîne derrière une carriole attelée à un cheval, puis est encore ralentie par les foules de Milanais. Le chauffeur s'arrête souvent pour interroger les passants sur Colombo.

Finalement, ils s'arrêtent devant une terrasse plutôt délabrée. Au-dessus d'une porte, un écriteau à la couleur passée indique « Bureau ». Le chauffeur dit qu'ils sont arrivés. Tuminardo présume qu'il doit accompagner les investigateurs et demande au chauffeur d'attendre. Si les investigateurs préfèrent que Tuminardo ne sachent pas de quoi il retourne, Tuminardo attend dans la voiture.

Après un coup toqué à la porte, quelqu'un crie en italien aux investigateurs d'entrer. La porte s'ouvre sur une pièce d'environ trois mètres de côté contenant un bureau, deux chaises et une étagère couverte de livres. Un tableau est pendu à un mur : bien que ce soit visiblement une représentation de La Cène, l'artiste l'a peinte de dos et aucun visage n'est visible. Sur un autre mur se trouve une photographie très passée d'un jeune prêtre (Colombo) et d'un cardinal. Derrière le bureau se trouve Colombo et Villiers est face à lui, chacun ayant posé une tasse de café à côté de lui. Les deux sont mal assortis.

Si les investigateurs tentent de communiquer en italien, ou recourent aux services de Tuminardo, Villiers ne révélera pas immédiatement qu'il parle anglais. Colombo est austère et répond par monosyllabes et il regarde fréquemment Villiers, qui se contente de sourire et de hausser les épaules. Cependant, alors que la conversation progresse de manière saccadée, Villiers finit par se présenter en riant et révèle qu'il parle couramment les deux langues : « Vous me pardonnerez mon impolitesse. J'admirais vos efforts. Cela me rappelait ce que j'avais traversé voilà quelques années. »



Le quartier du Navigli

a) le bureau maritime de Giuseppe Colombo
b) le studio de Thomas Villiers



Paulo Tuminardo

Apparence et attitude

C'est un homme grand, mince et beau, rasé de près, aux cheveux noirs coupés court et à la mâchoire carrée. Il se tient très droit, voire un peu raide, et se montre formel même s'il peut s'animer au cours d'une conversation et parler avec une grande ferveur. Tuminardo est fier de la nouvelle Italie et parle avec respect de Mussolini et de ce qu'il a fait pour son pays. Il dénigre le socialisme et ses adhérents.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Tuminardo travaille à titre de guide touristique à Milan. Il est impliqué dans le mouvement fasciste local et est né dans le nord de la ville.

Intrigue

Il aide les investigateurs à se déplacer dans Milan. Il n'a aucune autre motivation. Il est professionnel et fiable.

Thomas Villiers

Apparence et attitude

Maigre au visage émacié et aux longs cheveux noirs, il est habillé par un tailleur et ses chaussures sont faites sur mesure. C'est un homme agréable, charmant et plein d'humour. La consomption de Villiers provoque des crises de toux qui l'affaiblissent. Il est également schizophrène et a de violentes sautes d'humeur. Si la conversation débouche sur le Mythe, il peut rapidement croire que quelqu'un est son ami, mais au moindre doute, il le croira un ennemi. En deux occasions, il a invoqué un byakhee pour se débarrasser de ceux dont il se méfiait. Son sifflet à byakhee est sculpté dans le capuchon d'un stylo à encre.

Connaissance

Un test de Culture artistique permet de se souvenir que Villiers a fait une exposition acclamée à la Royal Academy de Londres en 1910. C'est un sculpteur et un peintre.

Connaissances spécifiques

Souffrant de consomption et d'asthme, Villiers mourra dans moins de deux ans. Comme son ami Malcolm Quarrie, il a quitté le culte d'Edwards après l'invocation à Springer Mounds. Il n'a pas pu accompagner les autres en Inde et au Népal en raison de sa mauvaise santé physique et mentale. Il y a eu plusieurs disparitions dans le quartier où il occupe un studio, dues au byakhee.

Intrigue

Villiers est rencontré dans le bureau de Colombo à Milan. Il parle un peu de l'expédition de Quarrie et une rencontre subséquente à son studio permet de découvrir que Drakmar en est la destination. Il tente ensuite d'assassiner les investigateurs, mais même après sa tentative, il pourrait tout de même permettre d'apprendre des détails utiles.

Giuseppe Colombo

Apparence et attitude

Colombo est édenté, chauve et borgne. Il a une mine austère et souffre de rhumatismes sévères. Il a été incapable de fréquenter la bonne société depuis de nombreuses années, il se met en colère très facilement et partage ses idées trop librement, alors que ses vues sont souvent pleines de venin, même à l'encontre de ses proches. Il se moque de l'approche des Frères pour qui Hastur est vu à travers le « prisme inutile » du christianisme.

Connaissance

Un test réussi de *Sciences humaines : histoire* ou de *Sciences humaines : anthropologie* permet d'identifier Colombo comme étant un érudit universitaire ayant beaucoup publié dans ces deux domaines dans les années 1870 et 1880 avant de sombrer dans l'oubli. Il travaillait à l'université catholique de Milan.

Connaissances spécifiques

C'était un érudit excentrique mais doué, ayant fait des recherches pendant au moins cinq ans pour Roberto Anzalone. Colombo avait été ordonné prêtre par l'Église catholique puis défroqué voilà plus de trente ans pour ses pensées et écrits hérétiques. Il y a eu plusieurs disparitions dans le quartier où se trouve son bureau (liées au byakhee du studio de Villiers).

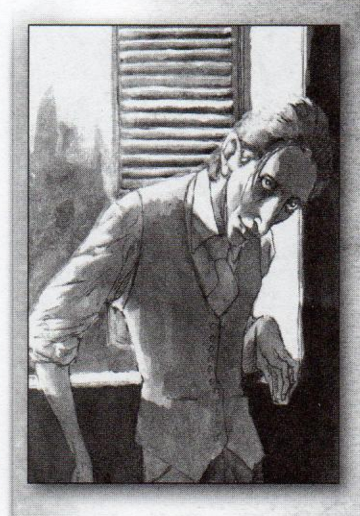
Intrigue

Colombo adresse une longue tirade aux investigateurs. Il ne jouera probablement pas un rôle dans la suite des événements sinon d'avoir le rôle du mauvais flic face au bon flic joué par Villiers.

Une rencontre avec Villiers

Colombo se tait. Villiers est amical et bavard. Les investigateurs mentionneront probablement le nom de Malcolm Quarrie et expliqueront la raison de leur intérêt : peut-être diront-ils qu'ils sont des amis d'Hillary et qu'elle s'inquiète du bien-être de son époux. À cet instant, si c'est adéquat, Villiers leur proposera de se débrouiller sans l'aide du traducteur. Il ne parle plus de Malcolm avant que sa « suggestion » soit écoutée et que Tuminardo aille attendre dans la voiture.

Villiers parle candidement. Malcolm et lui sont de proches amis. Ils sont partis de Londres ensemble au printemps 1926 pour venir s'installer à Londres. Il dit qu'il y a là de nombreuses personnes brillantes avec lesquelles travailler, que Giuseppe, Malcolm et lui font partie d'un groupe qui a été fondé par le professeur Roberto Anzalone de l'université. Il dit que lui-même est peintre et qu'il était sculpteur (consultez la section



Thomas Villiers

44 ans, artiste anglais et Frère du Signe Jaune

APP	14	Prestance	70 %
CON	05	Endurance	25 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	19

Compétences

Crédit	52 %
Culture artistique :	
- Peinture	84 %
- Poésie	40 %
- Sculpture	72 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Persuasion	54 %

Langues

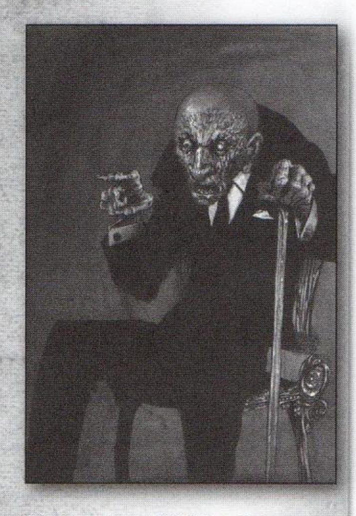
Anglais	80 %
Français	65 %
Italien	70 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sorts

Implanter une suggestion, Invoquer/Contrôler un byakhee



Giuseppe Colombo

87 ans, Frère du Signe Jaune italien

APP	05	Prestance	25 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	24 %
Bibliothèque	82 %
Mythe de Cthulhu	18 %
Négociation	22 %
Persuasion (intimidation)	44 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	65 %
- Histoire	70 %

Langues

Anglais	18 %
Grec	30 %
Italien	70 %
Latin	58 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base

Sorts
Aucun encore en son pouvoir

Connaissance de ses caractéristiques, page 155), mais que le groupe est éclectique, qu'il regroupe des écrivains, des acteurs, des musiciens, des philosophes, des érudits et toutes sortes de personnes. Il dit qu'il doit malheureusement les décevoir puisque Malcolm a récemment quitté la ville pour un voyage. S'il est interrogé sur la destination du voyage, il marque une pause, sourit et regarde Colombo. Le fait est que, dans sa tête, le pèlerinage de Grâce est ouvert à tous et que, pour l'instant, sa folie le pousse à faire confiance aux investigateurs. Il commence : « La version officielle veut qu'ils soient partis au Tibet. Mais ce n'est pas le cas. En fait, ils font le pèlerinage... ». Colombo l'interrompt immédiatement. Il se lève et crache un incessant torrent d'invectives, crie, crache, pointe du doigt, regarde tour à tour Villiers et les investigateurs. Après une demi-minute, il repoussera vigoureusement toute personne se trouvant sur son chemin et sort dans la rue. Si quelqu'un parle italien, voici ce qu'il comprend (un test réussi de *Connaissance* permet uniquement de comprendre quelques noms et mots ou morceaux de phrases).

« Que dis-tu à ces gens, Villiers ? Regardeles ! Des idiots ! Ils dépensent leur argent en vin et en filles pour pouvoir passer leurs journées abreuvées et satisfaits. Le comprennent-ils seulement ? Se préoccupent-ils du vide de leur vie ? Le Roi en Jaune viendra sur Terre pendant ce cycle et il la nettoiera de tels déchets. Ses plans ne sont pas les tiens, ceux d'Anzalone ou de Quarrie, peu importe ce que vous pensez savoir. Dis à ceux qui viennent jusqu'ici chercher le Roi en Jaune qui les écrasera, eux et tous leurs semblables ! »

Alors que la porte claque, Villiers sourit. Il dit aux investigateurs d'ignorer ce bon vieux Giuseppe. Il dit que son ami comprend à peine l'anglais et qu'il ne sait donc pas ce qui a pu provoquer une telle réaction. Il suggère un changement d'approche. Le bureau n'est pas confortable et son studio est tout proche. Il a deux bonnes bouteilles de grappa. S'il n'y a pas de femmes dans le groupe, il plaisante en disant qu'ils pourraient aussi faire venir des filles. Il semble vraiment savoir où se trouve Quarrie et les investigateurs accepteront probablement, même s'ils sont inquiets.

À cet instant, même si Tuminardo est dans la voiture, un test d'*Écouter* permet d'entendre des cris et un bruit de moteur. Le taxi s'éloigne et ne peut pas être retrouvé. Colombo a fait comprendre au chauffeur par la force qu'il n'était pas nécessaire qu'il reste.

Au choix du Gardien, Colombo pourrait faire une autre apparition au cours du séjour des investigateurs à Milan. Il ne leur fera pas directement du mal et n'est qu'un personnage embarrassant, aux côtés duquel il vaut mieux ne pas être vu. C'est un personnage amusant à utiliser pour les gardiens.

Le studio de Thomas Villiers

Le studio de Villiers

Villiers les accompagne par une cuisine primitive à l'arrière du bureau jusqu'à une porte ouvrant sur une ruelle. Il pleut encore. Il tourne à droite et, une centaine de mètres plus loin, ils arrivent devant une double porte. Villiers sort une clé, ouvre une porte et entre. À l'intérieur se trouve une pièce haute de plafond. Elle est mal éclairée, mais a de grandes fenêtres et une vue sur le ciel. Le soleil s'est couché et la lumière de la lune et des étoiles projette des ombres au sol et sur les murs.

Villiers traverse la pièce. Il allume une lampe à huile et quelques bougies. La lumière révèle un amas de chevalets, pots de peinture, palettes, pinceaux et ainsi de suite, de même que plusieurs toiles inachevées. Villiers sort la grappa et des verres (il propose du thé à ceux qui ne voudraient pas boire). Il vide les fauteuils et chaises de tout dessin. Les peintures visibles sont abstraites, sombres et très voyantes dans des tons bordeaux, écarlate, noir et argent. Un test de *Culture artistique* permet de réaliser que les peintures sont exécutées avec talent, mais pas au goût de tout le monde.

Villiers continue de parler. Il mentionne son admiration pour Malcolm et sa tristesse de ne pas avoir pu l'accompagner. Il parle de

leur groupe, les Frères du Signe Jaune, et si les investigateurs l'encouragent, il décrit ses techniques d'enseignement. Le gardien peut utiliser les informations indiquées dans la section « Il Fratelli del Signo Giallo » page 113. Mais Villiers n'utilise pas les noms d'Hastur, du Roi en Jaune ou autre, mentionnant simplement « un autre dieu ». En fait, il parle de ses théories comme d'un exercice de théosophie et il est prêt à en rire si les investigateurs semblent alarmés.

Alors que les investigateurs lui parlent, demandez un test de *Volonté*. Il y a un morceau de papier accroché à un chevalet près de l'investigateur ayant obtenu le meilleur succès. Des noms lui sautent aux yeux. Il semble s'agir d'une description, en anglais, de commandes. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #25* reproduite ci-contre pour savoir quels sont les trois prochains dessins qu'il compte faire.

Ce sont des informations importantes et parmi elles se trouve la première référence à Drakmar. Si quelqu'un empoche discrètement le billet, demandez-lui de faire un test d'*Agilité* avec un malus de -20 % pour voir s'ils réussissent.

Quel que soit le résultat du test, Villiers voit le geste. Il s'arrête de parler. Si quelqu'un lui pose une question maintenant, il ne répondra pas tout de suite. Il se passe la main sur le visage alors qu'il réfléchit. Il doit tenter de rattraper son erreur en les tuant. Un test de *Psychologie* indique que Villiers est inquiet.

L'ange attaque

Villiers n'est pas doué en subterfuge. Il s'excuse simplement et commence à marcher, puis à courir vers la porte par laquelle ils sont entrés. Il crie en courant : « Ange ! Je t'ai lié et je te libère ! ».

Un bruit sourd se fait immédiatement entendre. Un test d'*Écouter* permet de réaliser qu'une chose lourde s'est posée sur le toit. Villiers atteindra-t-il la porte en premier ?

Si un investigateur se lève dès que Villiers commence à bouger, comparez sa DEX à celle de Villiers sur la Table de résistance. Si aucun investigateur ne se lève lorsque Villiers commence à bouger, comparez sa DEX -5 à la DEX de Villiers sur la Table de résistance.

Si Villiers atteint la porte en premier, il sort en trombe et claque la porte derrière lui. Des investigateurs qui le poursuivent peuvent tenter de l'ouvrir avant qu'il ne la verrouille, en comparant leur FOR à la FOR de Villiers (de 12) sur la Table de résistance. Une fois fermée et verrouillée, la porte a une FOR de 25.

Si Villiers n'a pas atteint la porte en premier, il se bagarrera contre un investigateur dans la pièce. Quel que soit le cas, le gardien doit savoir où tout le monde se trouve précisément dans la pièce.

Tout le monde a droit à une action une fois que Villiers a crié son ordre à l'ange. En levant les yeux, l'ange (un byakhee) est clairement visible dans le ciel. Un instant plus tard, il entre dans la pièce en projetant du verre partout. Demandez un test de *Chance* (50%). Le byakhee attaque celui qui a échoué à son test de *Chance* par le plus grand nombre de points, et cela inclut Villiers s'il n'est pas sorti. Si tous les tests de *Chance* réussissent, le byakhee n'a pas encore décidé de sa victime et répétez le même processus au tour suivant. Utilisez les caractéristiques du byakhee indiquées ci-contre. Si la créature choisit une victime, elle tente de se saisir d'elle et de partir par la fenêtre brisée. Comparez la FOR du byakhee avec la TAI de la victime sur la Table de résistance. Si le byakhee subit plus de six points de dommages, il s'enfuit. Il n'attaque personne en dehors de l'entrepôt.

Si Villiers s'échappe, il peut être retrouvé, au choix du gardien. S'il est capturé, maintenant ou plus tard, il est quasiment pétrifié de peur. La seule manière dont il pourra se laisser persuader de donner plus d'informations est de lui demander de décrire ses peintures. Si les investigateurs choisissent cette solution, le gardien est libre de donner toute information présentée dans la section « les Frères du Signe Jaune » qui pourrait être comprise par le biais de l'art. Il utilise maintenant librement les noms d'Hastur et du Roi en Jaune.

Trois tableaux à l'huile. Images bibliques dans le style de Blake dans sa période infernale corrosive. **Hastur.** Méconnaissable. Remplir la toile sauf le coin inférieur droit où un oeil est en relief, d'épouvantable profondeur. En haut à droite, Springer Mound. Le Roi en Jaune a pris pied sur Terre à Drakmar. Il se tient au centre, un peu en retrait pour jouer avec la perspective, ses grands bras levés (en signe de bienvenue ? pour recevoir ses adorateurs ?). Il semble se tenir au-dessus du sol, ses oripeaux pâles flottent autour de lui. Mon ange se tient dans l'ombre devant des nuages sombres, des rayons de soleil déchirent le ciel et baignent la Terre, mais l'illumination provient du personnage. Un temple bouddhiste, la culture du Mustang est tibétaine. L'ocre, le noir et le blanc dominent dans le temple et sur toute la toile. D'autres tromperies terrestres (des rouleaux de prière) jetées à terre ? L'Étranger se tient en surplomb au-dessus d'une vallée sauvage (la gorge de Kali Gandaki au Népal ?). Il attend patiemment des personnes qui montent vers lui. (Ne pas les montrer ? Est-ce qu'il les cache ?) Le Signe Jaune est clairement tracé sur ses robes mais n'est pas entièrement visible. Il pourrait se tourner à n'importe quel moment pour nous montrer le Signe. Tous les éléments de ce tableau sont cachés.

Document *Les Oripeaux du Roi #25* : Note manuscrite trouvée dans le studio de Thomas Villiers



Byakhee

Les byakhee mesurent plus de 1m80 et ont une envergure d'au moins cinq mètres. Ils ont des exosquelettes, un crâne semblable à celui d'un cheval, mais muni de longues dents et des griffes chitineuses aux quatre membres. Ils sont d'un noir verdâtre et leurs ailes sont brunâtres.

Traitez tous les byakhee comme s'ils étaient identiques.

Extrait du *Guide de campagne des monstres de Cthulhu de S. Petersen* :

« Le byakhee est un être interstellaire composé de matière conventionnelle. Le corps du byakhee comprend deux parties principales : le thorax et l'abdomen. Au thorax sont rattachés deux ailes, deux membres et la tête. Deux membres agiles supplémentaires sont rattachés à l'avant de l'abdomen, alors que la hune, un organe paramagnétique unique, occupe ce qui reste de l'abdomen. C'est une entité bruyante et active. Au repos comme en vol, il crie et croasse, sauf s'il suit une proie. Bien que ses membres soient suffisamment puissants, le byakhee marche rarement et vole aussi souvent que possible. »

Byakhee typique

CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Mouvement	5 en marche 20 en vol

Compétences

Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 35 %, dommages 1D6 + 1D6 (griffes) ou 1D6 + vide la victime de son sang (dents) (perte automatique de 1D6 PV jusqu'au décès)

Protection

2 points de fourrure et de peau épaisse

Perte de *Santé Mentale*

1/1D6 points de *Santé Mentale* perdus en voyant un byakhee

Si Villiers a attaqué les investigateurs, il est peu probable qu'ils tentent de le faire emprisonner, mais ils doivent décider de ce qu'ils font de lui. Un joueur devrait échouer à un test de *Santé Mentale* avant que son personnage puisse tuer Villiers de sang-froid. Cela leur coûterait à chaque investigateur 1D8 points de *Santé Mentale*.

L'université : une mention de Drakmar

Si l'épisode précédent a été joué au complet, il est possible que les investigateurs quittent Milan aussi rapidement que possible. Ils peuvent juger inutile de suivre d'autres pistes. Mais il pourrait également être sage de corroborer les faits qu'ils ont appris grâce à d'autres informations sur Roberto Anzalone et Drakmar.

L'un des principaux événements ayant lieu en ville en même temps est la réorganisation des universités. Depuis le début du siècle, une nouvelle université a été fondée, l'université Bocconi pour l'économie, et une importante modernisation a été entreprise pour les deux institutions principales, la Politecnico pour l'architecture et l'ingénierie et l'Universita degli studi di Milano. Un travail sur le terrain, ou un test réussi de *Bibliothèque,* permet d'apprendre que Roberto Anzalone est professeur à l'Universita degli studi, au département des lettres, ou des arts, selon la dénomination anglaise et américaine. Les bâtiments de l'université se trouvent au cœur de la ville, dans un magnifique palais construit en 1456 par le duc et la duchesse de Milan, Francesco Sforza et Bianca Maria. Si un investigateur réussit un test de *Crédit* ou de *Persuasion*, il apprend que le professeur Anzalone n'est pas à l'université mais qu'ils peuvent être reçus par Paulo Bacci, un collègue d'Anzalone au sein du département d'histoire. L'anglais de Bacci est mauvais, mais son français est bon. Donc, si les investigateurs souhaitent éviter de recourir à un interprète, la rencontre pourrait avoir lieu en français.

Bacci dit qu'Anzalone fait partie de l'expédition partie le 17 août 1929 en direction du Tibet, avec l'intention de localiser le site de Jiwakhar (il ne connaît pas la véritable destination). Il pense qu'il sera absent pour six mois. Bacci sera réellement perdu si les investigateurs le somment d'avouer que la véritable destination est Drakmar. Si l'entrevue est bien menée et que les investigateurs démontrent leur intérêt pour l'université et l'expédition, ou s'ils réussissent un test de *Baratin* (-10 % s'ils recourent à un interprète), Bacci se montrera très utile.

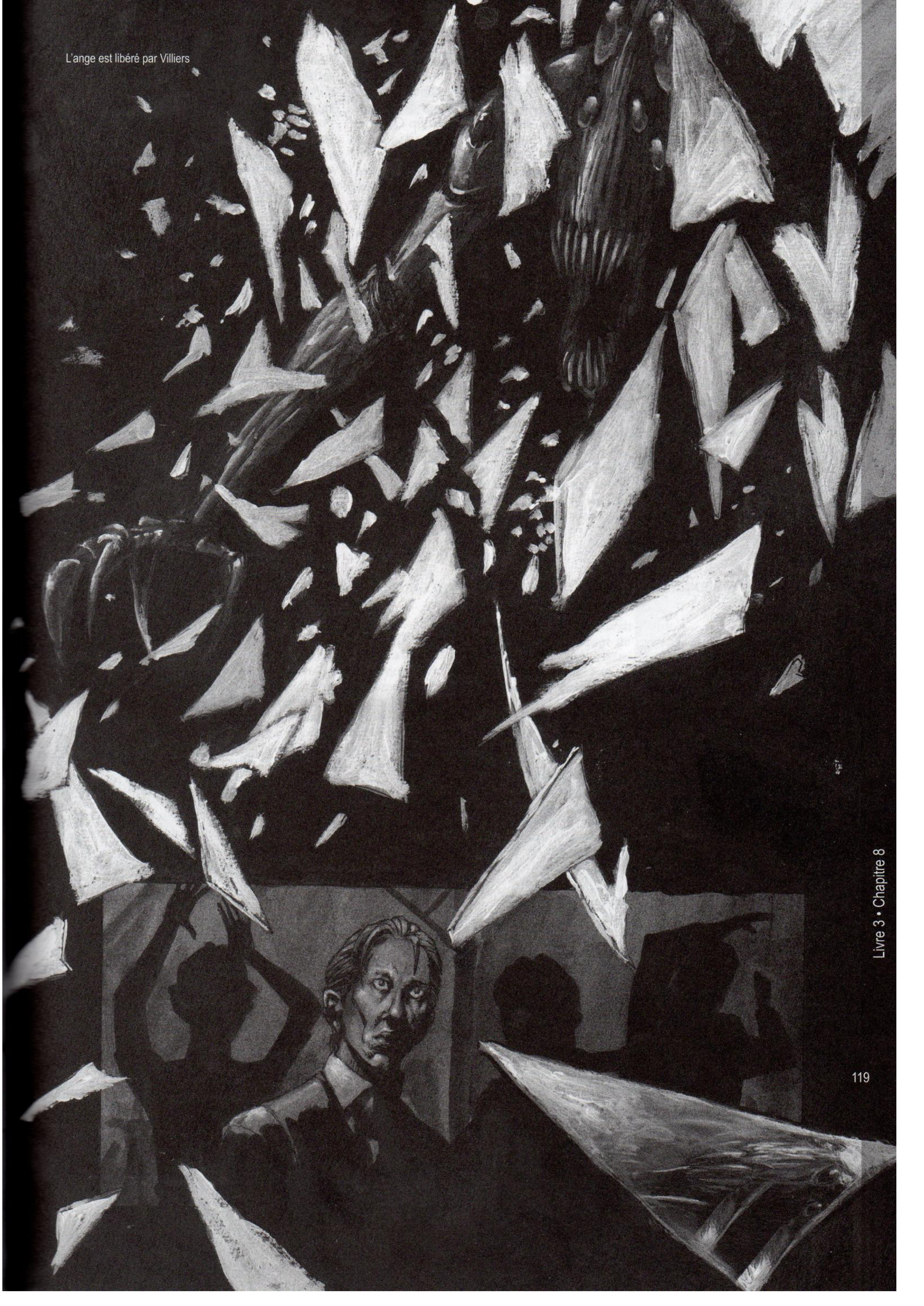
Si Drakmar est mentionné, il fait signe aux investigateurs de le suivre et ils se dirigent vers la bibliothèque. Là, il prend un livre d'histoire de 1845 traitant du Népal et du Tibet, écrit en anglais. Il laisse les investigateurs feuilleter le livre en sa présence. Un test de *Bibliothèque* permet de découvrir que le Mustang est une zone au nord du Népal. Un deuxième test leur permet de trouver une référence à Drakmar mais sans en donner la localisation précise. Le passage relate l'histoire d'Amepal, à la tête du Mustang au 15e siècle, et de la délégation de nomades venus de Drakmar sur ses terres. Le gardien devrait compléter l'histoire en lisant les sections « Géographie » et « Histoire » dans l'encadré « Mustang et les Tcho-Tchos » au chapitre 10, p. 135.

Cela indique assurément que le but de l'expédition est le Népal, non le Tibet. Bacci semble surpris et plutôt dubitatif quant aux sources des investigateurs, qu'il interroge. Il pourrait vouloir finir l'entrevue à cet instant, mais si le gardien juge que les investigateurs se conduisent de manière professionnelle et qu'ils ont piqué son intérêt, Bacci leur donne d'autres informations.


Roberto Anzalone


Carlo Schippone

Document *Les Oripeaux du Roi #26* : Photographies du professeur Anzalone et de M. Schippone


L'ange est libéré par Villiers

En retournant dans son bureau, il rassemble quelques notes. Un étudiant en maîtrise de l'université, Carlo Schippone, fait partie de l'expédition, de même qu'un ami du professeur Anzalone, un Anglais, Malcolm Quarrie. Bacci pense que Quarrie fait partie de la « British Royal Society » et que c'est un expert de l'histoire de la région. Il dit également que le parti (comprendre, le parti fasciste) a un intérêt dans l'expédition et qu'un major des chasseurs alpins, Ricardo Delnegro, accompagne les trois hommes. Il demande aux investigateurs de ne pas parler de ce dernier point. Il ajoute qu'il n'aurait probablement pas dû le leur dire. Les investigateurs voient une photographie d'Anzalone et de Schippone parmi les notes. Si Bacci est distrait, ils peuvent la prendre.

C'est toute l'aide que Bacci peut leur apporter.

Si les investigateurs cherchent à parler à des représentants du parti ou de l'armée, ils perdent leur temps : aucune des deux organisations n'admet avoir connaissance de l'expédition. De plus, cela pourrait mettre le pauvre professeur Bacci en fâcheuse posture.

Les investigateurs peuvent penser à s'équiper pour leur expédition himalayenne à Milan. Ce serait une bonne chose car ils auront plus de choix en équipements spécialisés ici qu'à Bombay ou ailleurs en Inde. Consultez l'encadré « S'équiper pour un voyage au Népal » au chapitre 10 (p. 133) et laissez les investigateurs tout trouver hormis les cartes.

Pendant qu'ils sont à Milan, les investigateurs peuvent réussir un test de *Bibliothèque* à l'université ou dans une librairie pour trouver un article dans un ancien numéro du *Corriere della Sera* qui rapporte la version officielle de l'expédition. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #27* pour obtenir la traduction de l'article.

Si les investigateurs n'interviennent pas

Il faut mentionner ici que si les investigateurs n'atteignent pas Drakmar, alors Quarrie invoque avec succès le Roi en Jaune sur Terre. Consultez « Les conséquences » à la fin de la prochaine section (p. 165) pour savoir ce qui se produira.

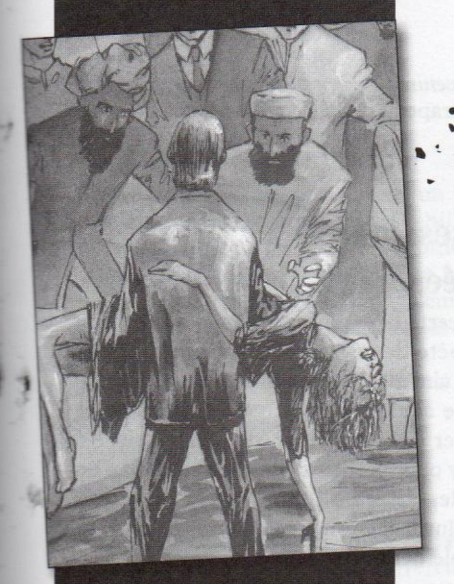


UNIVERSITÉ DE MILAN
UNE EXPÉDITION RECHERCHE D'ANCIENS ARTEFACTS TIBÉTAINS

Une expédition italienne est partie aujourd'hui de Naples pour l'Himalaya, via Bombay. L'expédition explore une région au sud du Tibet qui serait le site de l'ancien royaume de Gungthang, espérant y découvrir la capitale perdue de Jiwakhar. Au 14e siècle, Jiwakhar s'était développée rapidement pour devenir la plus importante ville de tout l'ouest du Tibet et contrôlait une région qui s'étendait bien au-delà des frontières actuelles du royaume du Népal. Cependant, en moins d'un siècle, la ville a perdu de sa superbe et on espère trouver les raisons de ce déclin encore inexpliqué. L'expédition est menée par le professeur Roberto Anzalone, chef du département d'histoire asiatique à l'université de Milan, autorité mondiale sur la civilisation tibétaine. Il s'agit d'une expédition préparatoire pour une expédition à plus grande échelle qui aurait lieu l'année prochaine. Ce sera la première fois que des Européens tentent d'atteindre cette région reculée et interdite d'accès.

Corriere della Sera, 17 août 1929

Document *Les Oripeaux du Roi #27* : Article de journal quant au départ d'une expédition archéologique italienne



Chapitre 9

Le Vice-Roi des Indes

Où les investigateurs partent en croisière

En quelques mots...

Les investigateurs se rendent d'Europe en Inde. Cela devrait être un interlude divertissant pendant une période. Mais rapidement les rêves recommencent à nuire aux investigateurs et ils s'inquiètent pour Patricia Berry, une de leurs compagnes de voyage. À leur arrivée à Bombay, toute réserve de bons sentiments se vide subitement alors que Patricia fait une tentative de suicide. Tout effort pour la sauver sera dangereux, voire futile.

À l'affiche

Stephen Thomas, Francesca Nicholson, Ian Gore, Julian Knight, Mme Henrietta Tullis

Les passagers notables du Vice-Roi des Indes sont une source intarissable d'informations sur l'Inde et ses coutumes. Il sera possible aux investigateurs d'apprendre beaucoup afin de s'intégrer au mieux une fois à destination.

Francesca Nicholson

Secrétaire, et surtout amie de Patricia, c'est une bonne vivante qui a invité son amie à faire ce voyage pour lui changer les idées.

Patricia Berry

Indécrottable romantique, Patricia vient de vivre une rupture de fiançailles et accompagne son amie Francesca pour se changer les idées. Elle est au plus bas, et prendra mal tout rejet. Elle tentera de se suicider à l'arrivée à Bombay

Résumé de l'épisode précédent

Lors de leur passage à Milan, les investigateurs ont découvert que Malcom Quarrie est parti pour le Népal, plus précisément Drakmar. L'expédition italienne dont il fait partie est principalement constituée de membres des Frères du Signe Jaune, la branche italienne du culte d'Hastur. Si les investigateurs veulent mettre un terme aux agissements de ce culte, ils doivent eux aussi se rendre en Inde et partir sur les traces de cette expédition !

Enjeux et récompenses

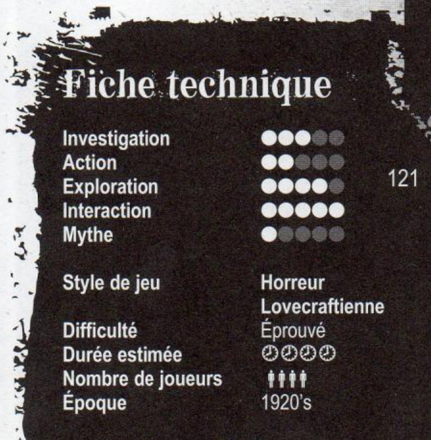
- **Découvrir l'Inde**
Durant le voyage, il sera possible aux investigateurs d'en apprendre beaucoup sur leur destination grâce aux autres passagers.

- **Prendre du bon temps**
Ce voyage est l'occasion pour les investigateurs de se sortir des affres du Mythe, de profiter quelque peu de la vie en charmante compagnie. Au vu des dangers qui les attendent, ils feraient bien de se laisser vivre !

- **Sauver Patricia**
Charmante et fragile, Patricia s'attachera facilement à un investigateur, mais interprétera mal un geste banal, ce qui la fera totalement replonger dans sa dépression… au point de faire une tentative de suicide à l'arrivée à Bombay.

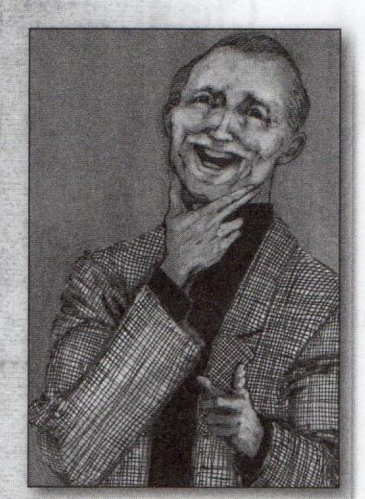
Ambiance

Ce chapitre de la campagne est l'occasion de découvrir les joies des voyages à bord des navires de la prestigieuse P&O. Luxe et confort sont au rendez-vous, et les investigateurs, en dehors de profiter de l'air du large et du calme, n'auront pas grand-chose à faire. C'est l'occasion de tisser des liens, de largement faire du role play. La suite de l'aventure ne sera pas de tout repos, et ce chapitre devrait vraiment être une pause, une respiration, dans cette campagne effrénée.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●●●
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	♟♟♟♟
Époque	1920's



Révérend Ian Gore

37 ans, missionnaire anglais

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	30 %
Crédit	38 %
Négociation	65 %
Persuasion	50 %
Photographie	20 %
Psychologie	30 %
Sciences occultes	15 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	50 %
Sciences humaines : anthropologie	35 %

Langues

Anglais	76 %
Hindi	58 %
Latin	42 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Vous ne savez pas à quel point une bouteille de bière peut devenir folle sur une mer agitée.

Un passager cité sous le drapeau de la P&O par Peter Padfield

D'un point de vue pratique, voyager jusqu'en Inde et au Népal n'est possible que par bateau. Ce moyen de transport a été mentionné rapidement lorsque nous discutions les options pour voyager de Londres à Milan, mais est décrit plus en détail ici.

Que les investigateurs commencent leur voyage de Londres ou de Milan, il serait normal qu'ils prennent le bateau depuis le port français de Marseille, à moins d'un jour de train des deux villes. Bien que les bateaux partent de Londres et de Southampton, il serait judicieux d'éviter le long voyage autour de l'Espagne à travers les forts courants du golfe de Gascogne.

M. Ernest Frayne, représentant de P&O, se trouve sur le quai pour accueillir les passagers. Il s'occupe des billets, des malles et des bagages et connaît par cœur tous les éléments concernant la traversée. Un bateau doit passer un jour après l'arrivée des investigateurs. Avec les autres passagers, ils voyageront à bord du *Vice-roi des Indes*, fierté de la flotte, inauguré à Glasgow cette même année. Il jauge 19 700 tonneaux, est long de 185 mètres et peut emmener 673 passagers et hommes d'équipage. M. Frayne indique que le voyage se fait en trois étapes. De Marseille, le bateau prend à l'est à travers la Méditerranée jusqu'à Port Saïd en Égypte et l'extrémité nord du canal de Suez, ce qui représente 1 113 milles nautiques et trois jours. Ensuite, le bateau franchit le canal de Suez et prend au sud à travers la mer Rouge avant de faire escale à Aden, royaume d'Hadramaout, ce qui représente 1 310 milles nautiques et trois jours. Enfin, le bateau se dirige plein est à travers la mer d'Oman, vers Bombay, ce qui représente 1 650 milles nautiques et cinq jours de voyage. Le voyage au complet est long d'environ 4 000 milles nautiques, que le *Vice-roi* parcourt en **onze jours** à une vitesse moyenne de vingt nœuds.

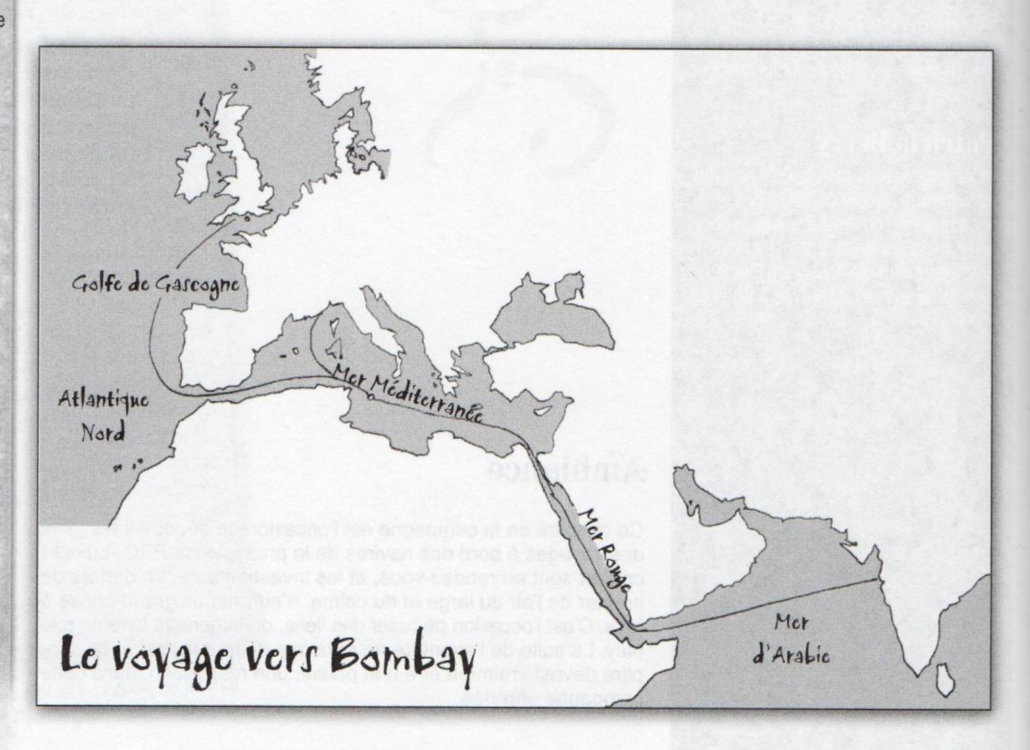
Les sessions passées sur le bateau

D'une certaine manière, c'est le calme avant la tempête des événements à venir. Si vos joueurs aiment les situations sociales, comme c'était le cas lors de nos tests, ils pourraient apprécier de retarder un peu leur arrivée à Bombay pour profiter de la vie à bord. Si c'est le cas, les deux PNJ féminins présentés en détail plus bas feront grosse impression.

À la table des investigateurs se trouvent également :

- Le révérend Ian Gore, un missionnaire baptiste de la *British and Foreign Bible Society*. Il a parcouru la moitié de son tour du monde en quatre ans et a beaucoup voyagé.
- M. Stephen Thomas, un comptable ayant accepté un poste au ministère du Commerce à Bombay
- Julian Knight, dont le poste de diplomate l'a obligé à faire de constants allers-retours entre l'Inde et Londres depuis six ans
- Mme Henryetta Tullis, femme de l'attaché culturel britannique à Bombay, qui était rentrée voir un parent malade
- Francesca Nicholson, une jeune femme qui voyage avec son amie Patricia, pour aller rendre visite à sa tante Florence à Bombay
- Patricia Berry, qui accompagne Francesca et récupère suite à des fiançailles rompues

Ces personnages sont assez représentatifs de la liste de passagers dans son ensemble. Les caractéristiques détaillées de toutes ces personnes se trouvent ci-après, dans le même ordre, suivies d'une discussion sur les interactions possibles de chacun avec les investigateurs dans la section « La vie à bord », page 124.





Le révérend Ian Gore

Apparence et attitude

Grand et animé, le révérend est un homme dégarni au visage ouvert. Il s'habille bien, mais sans style particulier et est cultivé, éduqué et amical. Il a l'habitude de se frotter le menton lorsqu'il écoute et est également une source étonnante de blagues salaces lorsque les femmes ne sont pas là.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Missionnaire baptiste membre de la British and Foreign Bible Society, le révérend Gore retourne à Jabalpur au centre de l'Inde. Il aime la randonnée et s'intéresse particulièrement aux oiseaux et aux fleurs. Il profite tant qu'il peut de ses passe-temps tant qu'il est en Inde. Il en est à la moitié de son tour du monde en quatre ans et a beaucoup voyagé.

Intrigue

Célibataire, il cherche à finir cette aventure avant de rentrer en Angleterre, afin de se marier et de s'installer avec sa famille.

Stephen Thomas

Apparence et attitude

Thomas souffre d'un léger embonpoint, ce qui le fait paraître plus vieux qu'il ne l'est réellement. Il a le teint rose, des cheveux noirs très fins et des lunettes. C'est un jeune homme réfléchi, poli et bien élevé, mais timide et maladroit. Il a toujours un roman, un journal et un glossaire hindi avec lui et dès qu'il en sort un, il se coupe instantanément de tout ce qui l'entoure.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

C'est un comptable qui a accepté un poste au ministère du Commerce à Bombay. Thomas commence un voyage de deux ans qui le fera passer par Dehli et Calcutta. Il est plutôt inquiet face à ce qui l'attend. C'est un lecteur passionné par les romans policiers d'Arthur Conan Doyle et un fervent amateur de mots croisés.

Intrigue

Thomas adorerait entendre parler des problèmes et plans des investigateurs et pourrait, au choix du gardien, leur proposer des idées brillantes. Cette inclinaison naturelle pourrait être révélée par ses habitudes.

Julian Knight

Apparence et attitude

Knight a les cheveux bruns, les yeux gris, des traits attirants et un bon maintien. Il est toujours bien vêtu, de costumes légers. Il est nonchalant et fume à l'aide d'un porte-cigarettes. Il n'est jamais plus heureux que lorsqu'il flirte. Rien ne garde vraiment son intérêt à moins qu'il ne soit question de jeunes dames.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Knight est un jeune diplomate qui fait régulièrement la navette entre l'Inde et Londres depuis six ans, en tant que courrier. Il se comporte comme un goujat avec les filles.

Intrigue

Il aime suggérer que son emploi est plus excitant qu'en réalité, en se contentant d'indiquer qu'il fait « certaines choses » pour le ministère des Affaires étrangères. Il serait heureux d'avoir une aventure sentimentale le temps du voyage et fait des promesses qu'il ne tiendra pas.

Mme Henryetta Tullis

Apparence et attitude

Mme Tullis a tout d'un chaperon avec ses cheveux bruns toujours parfaitement attachés et cachés sous un chapeau et ses vêtements de bon goût mais totalement inadaptés aux climats chauds. Elle s'attend à être écoutée et obéie de ceux qu'elle considère comme lui étant socialement inférieurs – soit tous ceux qui sont sur le bateau – et ne tolère les inconvenances d'aucune sorte, particulièrement face à la population locale. Mais bien qu'elle soit difficile à supporter par moments, elle peut montrer une autre facette de sa personnalité. Elle a un sens de l'humour cassant, aime être taquinée et a un rire généreux et communicatif. Elle est très maternelle et aime tout organiser. Elle traitera souvent les problèmes qui lui sont soumis comme si c'étaient les siens.

Connaissance

Un test de *Crédit* permet d'apprendre qu'elle est la femme de l'attaché culturel britannique à Bombay, M. Jonathan Tullis.

Connaissances spécifiques

Mme Tullis est rentrée chez elle à Londres afin de rendre visite à sa sœur aînée qui était malade. Ses obligations à Bombay impliquent d'organiser d'innombrables dîners, garden-parties, réceptions et sorties, tâches dans lesquelles elle excelle.

Intrigue

Elle a de nombreux contacts dans les cercles gouvernementaux en Inde et pourrait être une alliée utile aux investigateurs. Elle peut leur trouver un hôtel, leur recommander un guide et les aiguiller vers Harry Unwin, qui pourra suivre les déplacements en train des Italiens.



Stephen Thomas

26 ans, comptable anglais

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	40

Compétences

Comptabilité 72 %
Crédit 23 %
Culture artistique :
- Mots croisés 54 %
- Romans policiers 38 %
Persuasion 25 %

Langues

Anglais 72 %
Français 40 %
Hindi 10 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base



Julian Knight

25 ans, diplomate anglais

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	45 %
Comptabilité	55 %
Crédit	49 %
Négociation	48 %
Persuasion	47 %
Psychologie	40 %

Langues

Anglais	71 %
Gujrati	22 %
Hindi	35 %

Attaques

Corps à corps :
- Arts martiaux 35 %
- Bagarre 65 %, dommages 1D3+Impact

Francesca Nicholson

Apparence et attitude

Francesca est une petite femme mince et assez jolie avec ses cheveux bruns coupés au carré. Elle n'est pas vraiment brillante et s'habille d'une manière qui fait froncer les sourcils à Mme Tullis. Elle sait écouter mais est aussi capable de parler beaucoup.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Francesca est une jeune femme aux intérêts multiples mais, comme beaucoup de jeunes femmes de son âge, ses possibilités sont limitées. Ayant quitté l'école à 14 ans, elle est maintenant secrétaire à la Lloyd's sur Leadenhall Street dans le quartier des affaires londonien, à une heure de train de la maison de ses parents à Orpington, dans le nord du Kent. Son père est directeur d'un grand magasin. Elle aime la radio, chanter, jouer la comédie, danser, le tout en amateur, ainsi que l'opéra. Elle avait autrefois l'ambition de devenir une chanteuse professionnelle.

Intrigue

Elle se rend à Bombay en compagnie de son amie Patricia pour rendre visite à sa tante Florence. Francesca cherche la romance pour elle et son amie Patricia, bien que cette dernière ne soit pas aussi enthousiaste.

Patricia Berry

Apparence et attitude

Patricia a la peau pâle, les yeux et cheveux bruns et elle s'habille légèrement, mais dans un style plus conservateur que Francesca. Elle a une carrure athlétique. Elle est calme, voire sérieuse, et n'est pas vraiment douée pour la conversation anodine, bien qu'elle aime parler d'auteurs et de poètes.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Patricia, comme Francesca, vit à Orpington avec ses parents. Son père est directeur de banque à la Westminster et la famille déménage régulièrement au gré de ses promotions. Elle lit beaucoup, autant des romans (les sœurs Brontë, Austen, Wilkie Colins, les livres légers de Dickens) que des poèmes (principalement des romantiques). Elle n'occupe pas d'emploi mais fait du bénévolat à l'école et à l'église.

Intrigue

Patricia a récemment vu ses fiançailles rompues et elle accompagne Francesca, sur l'insistance de son amie, pour tenter de se remettre. Elle est au plus bas (voir sa SAN) et réagit mal à tout rejet présumé. Le voyage se termine sur sa tentative de suicide.

La vie sur le bateau

Alors que le bateau avance vers Bombay, les choses ralentissent. Les progrès seront dus aux actes des investigateurs. S'ils font la conversation avec leurs compagnons de table, ils découvriront que plusieurs d'entre eux ont déjà été en Inde et ils peuvent demander certains faits quant à leur destination. Le révérend Ian Gore, Julian Knight et Mme Tullis savent tous de nombreuses choses différentes sur l'Inde et seront plus qu'heureux de donner leur opinion. Le gardien peut utiliser les faits énumérés au chapitre 10 (cf. p. 131) comme source de faits et d'opinions. Les investigateurs ne poseront certainement pas de question sur le Népal (qui n'est pas accessible aux Occidentaux) et personne à bord ne répondrait à des questions spécifiques sur le Népal s'ils en posaient. Des questions répétées à ce sujet pourraient perturber Mme Tullis suffisamment pour qu'elle interroge les investigateurs sur leurs motivations et leur destination.

Le bateau lui-même

Lorsqu'il apparaît, le Vice-roi des Indes est d'une taille impressionnante et semble accueillant avec ses balustrades occupées par des passagers. Il est peint comme tous les navires de la compagnie : coque noire (rouge sous la ligne de flottaison), ponts et cabine de pilotage gris, cheminées noires. Il est équipé de nouveaux moteurs turbo électriques qui permettent une progression plus douce que les anciens moteurs à piston. Il fonctionne à l'essence, bien plus propre que le charbon.

Les officiers sont britanniques mais, comme c'est le cas sur tous les bateaux de P&O qui se rendent en Inde, l'équipage est principalement Indien et sont appelés des lascars, ce qui est une corruption du mot hindou signifiant marin ou soldat. Une grande partie des marins navigant sous pavillon anglais étaient des Indiens (le recensement du 31 mars 1928 démontre qu'il y a plus de 50 000 marins étrangers employés, soit plus du quart du nombre total de marins à l'emploi sur des navires marchands). Il est également à noter que les différentes fonctions accomplies par l'équipage sont attribuées à des hommes venus de régions différentes. Ainsi, le personnel de pont est composé d'Hindous venu de la côte de Malabar. Les stewards en charge des cabines viennent de Goa, qui est une colonie portugaise catholique au sud de Bombay. Les hommes qui travaillent sur les ponts inférieurs (surnommés les « pompiers » et les « bateliers ») sont principalement des musulmans du Pendjab.

Tous les officiers et hommes d'équipage sont respectueux et au service des passagers mais les plaintes mesquines rapportées à ceux qui ont l'autorité sont jugées « malpolies » autant par les passagers que par l'équipage. Il faut que tous respectent une certaine responsabilité afin d'assurer que la traversée se passe bien sur les navires britanniques. Le personnel de pont porte une tunique bleue brodée s'arrêtant aux genoux fermée par une ceinture rouge, un pantalon blanc et un chapeau noir sans bord, aussi appelé topi. Le personnel de cabine porte une veste rayée bleu et blanc aux boutons en argent frappés du sigle P&O ainsi qu'un pantalon bleu sergé. S'ils doivent servir dans les salons, les membres du personnel échangent leur veste rayée pour une veste blanche à épaulettes bleues.

À bord, l'installation est luxueuse. Toutes les cabines ont des hublots et les passagers de première classe ont des cabines privées qui peuvent être transformées en suite en ouvrant les portes mitoyennes. Les anciennes piscines en toile et bois érigées sur le pont supérieur ont été remplacées par des piscines encastrées dans les ponts inférieurs, conçues par Wedgwood et bordées de mosaïques grecques. Les aires communes sont encore plus tape-à-l'œil : le salon fumeur des premières classes est une copie de celle du palais de Jacques 1er avec ses panneaux en chêne, son foyer et ses baies vitrées. La salle à manger et le salon de musique sont meublés dans le style 18e siècle avec leurs meubles laqués et leurs tapis tissés à la main. Le salon de lecture imite celui d'Harewood House. Les lampes sont électriques. Les ponts promenades sont conçus de manière à offrir intimité et refuge. Il y a un cabinet médical et une échoppe de barbier. Le Vice-roi des Indes propose tous les éléments essentiels de la vie moderne.

La vie à bord

Le temps passé à bord peut être très agréable pour les investigateurs. La routine consiste à se lever pour



Rêver d'Hastur

Au lieu de se relever d'une rupture amoureuse, Patricia pourrait très bien avoir vu son équilibre remis en question pour avoir rêvé d'Hastur tel qu'indiqué en Appendice D (cf. p. 171). Ces rêves l'ont terriblement affectée. Francesca révèlera que son amie dort mal et les investigateurs pourraient chercher à en savoir plus et à intervenir. Ou elle pourrait souffrir d'une combinaison des deux raisons. Les gardiens devraient composer avec ce qui aurait le plus d'effet dramatique sur leur groupe.

De plus, les investigateurs qui souffraient le plus de rêves et visions d'Hastur au cours de l'hiver précédent recommencent à en souffrir. Alors qu'ils se rapprochent de Leng et que le Vice-roi traverse la mer d'Oman, les rêves reprennent chaque nuit. Le sommeil fuit les rêveurs. Même durant la journée, des visions se présentent si l'investigateur ferme les yeux ne serait-ce qu'un instant pour se reposer. Le gardien devrait tenter de rendre ces expériences dérangeantes, de plus en plus présentes et très réelles.

Bien entendu, la conversation est à double sens. Les autres membres de la tablée posent des questions aux investigateurs au cours des jours, parfois la même question à deux personnes différentes. Les investigateurs feraient donc mieux d'avoir une histoire cohérente à raconter quant aux raisons de leur voyage en Inde s'ils ont dit qu'ils voyageaient ensemble. Durant les premiers jours, laissez les investigateurs faire connaissance de leurs compagnons. Le révérend Gore est très aimable et ouvert et Mme Tullis, bien qu'elle puisse sembler austère, est capable de réchauffer l'ambiance. Si elle apprend qu'il s'agit de leur premier voyage en Inde, elle sera désireuse de les aider à se « préparer au choc », tout particulièrement s'il y a de jeunes femmes parmi eux. M. Thomas se montre poli si on lui parle, mais préfère se perdre dans un de ses livres ou mots croisés. M. Knight fera probablement démonstration de son charme après de toute jolie jeune femme du groupe. Mais ce sont Francesca Nicholson et Patricia Berry qui seront au cœur de l'incident majeur de la traversée.

Le troisième jour, si elle n'a pas été précédée en ce sens, Francesca approche un des investigateurs pour le séduire. Patricia (à la demande de Francesca) fait de même avec un autre. Le gardien devrait choisir les gentilshommes les plus susceptibles de répondre favorablement. Si personne ne convient, Francesca choisira Julian Knight et Patricia prendra Stephen Thomas, mais il est préférable que cela revienne aux investigateurs. Francesca et Patricia sont des jeunes filles traditionnelles, ni particulièrement rapides ni modernes et, bien qu'elles admirent celles qui le sont, leur approche est plus réservée. Chacune demande à « son » investigateur une danse après le dîner. Au repas suivant, les jeunes femmes s'asseyent à côté de leur partenaire. Ensuite viennent une promenade sur le pont, une exposition sur Bombay et de plus longues conversations. Francesca est bonne à ce jeu-là et demande secrètement à une investigatrice (ou à Mme Tullis) de lui indiquer quels sont les goûts littéraires et musicaux de son partenaire. Elle écoute ses opinions, admire sa connaissance du monde et est d'aimable compagnie. Elle décrit avec modestie son emploi : elle se rend chaque jour en ville pour taper à la machine en compagnie d'autres secrétaires et rentre chaque soir chez ses parents qui s'inquiètent pour elle. Elle mène une vie tranquille. Mais Francesca montre aussi qu'elle a de la profondeur. Elle dit qu'elle aurait aimé être chanteuse d'opéra et chante à merveille un extrait d'*Aida* de Verdi. *Aida* est un bon choix, explique-t-elle, car Verdi a écrit cet opéra pour l'ouverture du canal de Suez. Mais, poursuit-elle en riant, « il ne l'a pas fini à temps et l'opéra a été joué un an plus tard ». Le gardien devrait chercher à développer la romance naissante entre Francesca et l'investigateur, qui est à la fois une épreuve et une opportunité d'interprétation.

Parallèlement, la romance de Patricia devrait être tout aussi prometteuse, elle est plutôt timide et les choses avancent plus lentement, mais elle est une compagne agréable et attirante. Lors du sixième ou septième jour, elle réagit mal à un événement. Peut-être que son compagnon ne la retrouve pas à l'heure prévue suite à un malentendu, le gardien doit trouver quelque chose. C'est un événement



Mme Henryetta Tullis

41 ans, épouse anglaise de l'attaché culturel de Bombay

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Crédit	75 %
Culture artistique : violoncelle	35 %
Droit	31 %
Négociation	42 %
Persuasion	64 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	31 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	34 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	24 %
- Histoire	40 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais	80 %
Français	45 %
Hindi	55 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

prendre un petit-déjeuner à base de porridge, de poisson frais, de côtes de mouton, d'œufs ou de curry entre 7 h 30 et 9 h 30 au salon. Ensuite, il y a de nombreuses manières de passer le temps : la bibliothèque et le salon de lecture, le grand salon avec son piano et son petit orchestre, les deux bars et les nombreux autres salons. Le déjeuner est plus léger et se prend à heures fixes. Il y a deux services afin que tout le monde puisse trouver une place dans la salle à manger, un à midi, l'autre à 13 h 00. Il est également possible de se faire servir des sandwiches ou un repas du laboureur dans sa cabine ou sur le pont s'il fait beau.

Durant l'après-midi, des cours sont donnés sur l'appréciation de la musique et de la poésie ou sur l'histoire naturelle, ainsi que des cours pratiques sur leur destination (le gardien pourrait même attribuer des compétences si les investigateurs assistent aux cours avec attention). Pour les passagers plus actifs, il y a des cours d'éducation physique donnés par un instructeur ou des jeux comme le palet, les fléchettes ou des matches de cricket organisés (le plus populaire étant celui opposant les femmes aux hommes).

En soirée, il y a deux services pour le souper, à 18 h 30 et 20 h 00. Le souper comprend une soupe, une entrée, deux plats, un pudding, un dessert et éventuellement une glace. Pour le déjeuner et le souper, les places sont attitrées à l'une des quinze grandes tables de sorte que les compagnons de table soient toujours les mêmes. Cet arrangement permet l'établissement d'une certaine camaraderie et fait partie de l'expérience de voyage. Les personnes assises à la table des investigateurs sont décrites dans ce chapitre. Chaque soir après le deuxième service du souper, il est possible de danser grâce à l'orchestre de bord. Tous les soirs, une table différente est invitée à s'asseoir à la table du capitaine et a la chance de manger avec lui et deux de ses officiers. Le capitaine du navire est un Écossais affable mais autoritaire, Robert McNab, qui a appartenu à la Marine royale.

Les autres passagers sont principalement des fonctionnaires qui retournent en Inde ou qui viennent d'accepter un poste. Parmi eux se trouvent ceux dont le rôle est d'assurer que les affaires de l'Empire se fassent en douceur : diplomates, docteurs, fermiers, soldats, industriels, marchands, professeurs et ainsi de suite, ainsi que leurs familles. Et bien entendu, on trouve de jeunes femmes pour qui les personnes précédemment citées feraient de bons maris, qui voyagent par deux ou avec un chaperon et qui sont surnommées les « pêcheurs de ligne ». Celles qui ne font pas de prise sont celles qui « rentrent bredouilles ».

Si des Indiens sont croisés lorsqu'ils ne sont pas en service, il est possible qu'ils soient assis en tailleur en cercle pour discuter en brûlant de l'encens et fumant des cigarettes, des « bidis » (une sorte de gros cigare indien) ou des « houkas » (pipes à eau), probablement artisanaux, faits d'une bouteille, d'un bouchon et d'un bambou. Le personnel fait sa propre cuisine avec les rations qu'il reçoit : riz, poisson séché, un peu de viande fraîche, farine, dal (une sorte de graine), graisse de chèvre, légumes, curry en poudre, tamarin, thé, sucre et jus de citron.

Note historique : Certains pensent que le terme anglais « posh » signifiant luxueux serait né à l'époque où les passagers aisés voyaient leur ticket éstampillé « POSH » pour « port outwards, starboard home » (soit bâbord à l'aller, tribord au retour) afin d'assurer que leur cabine soit toujours du côté le plus frais du bateau (au nord). Une autre explication serait que les passagers auraient décrit leurs meilleures expériences comme étant « P&Oish » afin de rappeler le luxe dont ils ont joui à bord.



Francesca Nicholson

23 ans, secrétaire anglaise

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	35 %
Comptabilité	20 %
Crédit	27 %
Culture artistique	
- Chant	64 %
- Danse	45 %
- Piano	42 %
Machine à écrire	56 %
Sténographie	55 %
Persuasion	30 %

Langues

Anglais	65 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

mineur, mais qui réveille en elle le souvenir de ses fiançailles rompues. Dès cet instant, il est inutile d'espérer la raisonner, même Francesca n'y parvient pas. Patricia demeure dans sa cabine à longueur de temps et souffre d'une grave dépression. Francesca explique l'absence de son amie en disant qu'elle a le mal de mer, niant l'existence de tout autre problème. Francesca poursuit sa romance lorsqu'elle le peut, mais passe tout son temps libre dans sa cabine aux côtés de Patricia. Et c'est ainsi que la traversée se termine.

Le gardien peut également décider d'ajouter une session sociale à la fin du voyage. Dans de tels cas, les passagers organisaient généralement des spectacles ou des concerts. Lors des tests de jeu, Mme Tullis et le révérend Gore ont organisé avec leur table une mise en scène élaborée de *The Mikado* de Gilbert et Sullivan.

Drame au port de Bombay

Après avoir passé le phare, le *Vice-roi des Indes* entre dans le port de Bombay. Il s'ancre environ un kilomètre plus loin et transfère le courrier grâce à un petit bateau. Puis le navire avance lentement vers les quais alors que les passagers montent tous sur le pont pour fêter leur arrivée. Les passagers et leurs bagages sortent sur le quai en une procession bruyante et désorganisée. Dans tout ce chaos composé d'officiers portuaires, de personnel de la P&O, de coolies, de porteurs, de spectateurs, de prétendus guides et autres, le révérend Gore suggère de prendre une photo de leur table. Sortant son appareil, il demande à l'un des stewards de prendre la photo. M. Thomas, M. Knight, Mme Tullis, Mlle Nicholson, Mlle Berry, les investigateurs et le révérend s'alignent tous pour immortaliser l'instant de leur arrivée en Inde et de leur séparation. Clic ! Un test de *Psychologie* effectué à cet instant indique que Patricia est particulièrement fâchée.

Tout le monde se dit au revoir et prend ses bagages. Le révérend Gore promet d'envoyer une copie de la photographie à chacun, Mme Tullis s'occupe de réserver les taxis et peut-être que l'investigateur et Francesca se font des adieux plus déchirants. Francesca se détourne puis hurle. Patricia a sauté à l'eau. Son chapeau est sur le quai et l'eau est troublée. Si personne ne plonge la sauver, elle ne refera pas surface.

Le gardien doit immédiatement effectuer des tests de suffocation pour Patricia tous les rounds (cf. LdB – Suffocation, p. 149). Lors du premier test, les investigateurs peuvent sauter à l'eau. Un test réussi d'*Athlétisme* pour sauter au premier round, puis un autre pour nager indique que son sauveteur l'a retrouvée. Si son sauveteur porte des chaussures et une veste (les enlever prend un round), les tests pour nager sont pénalisés de 10 %. Si un sauveteur atteint Patricia lors du round suivant, demandez-lui un autre test pour nager jusqu'à la surface. Un sauveteur n'a besoin de faire des tests de noyade que s'il a moins de 40 % en *Athlétisme*. Il faut un nageur particulièrement fort ou brave pour sauver Patricia. Au choix du gardien, un grand porteur Sikh ayant 60 % en *Athlétisme* sautera à l'eau trois tours après Patricia. Alors que cette tragédie potentielle se déroule, Francesca ne cesse de répéter « Elle aura trébuché, elle aura trébu-

La progression du bateau

Les événements sur le bateau peuvent être enjolivés par des détails sur la traversée. Si les investigateurs ont embarqué à Marseille, voici les paysages qu'ils peuvent voir durant la journée.

- **Jours un et deux** : Le bateau vogue vers l'est à travers la Méditerranée.
- **Jour trois** : Il arrive à Port Saïd et s'amarre parmi d'autres bateaux, des navires de ligne, des felouques et d'autres embarcations indigènes. De jeunes Égyptiens approchent dans des canots et il y a beaucoup d'animation alors que les marchands montent à bord proposer leurs marchandises. Si les investigateurs débarquent, des jeunes leur proposant leurs services de guide ou une mule pour transporter leurs affaires les harcèlent. Les boutiques sont nombreuses mais il n'y aura probablement rien d'intéressant pour les voyageurs. Le temps est chaud.
- **Jour quatre** : Cap au sud via le canal de Suez avec un pilote français. Il faut 24 heures pour franchir le canal alors que le bateau doit fréquemment s'amarrer afin de laisser passer les navires qui arrivent dans l'autre sens et qui ont une priorité. La nuit, le Vice-roi utilise ses feux pour s'éclairer. Le canal est assurément une merveille architecturale (il a été inauguré officiellement le 17 novembre 1869) mais il est très étroit par endroit et demande une grande prudence. Sur le rivage on peut voir des flamants roses, des cigognes, des pélicans et des oies.
- **Jours cinq et six** : Le bateau quitte le canal au port de Suez. Du courrier est embarqué et débarqué avant que le voyage ne continue à travers la mer Rouge. La température devient excessivement chaude. L'aube et le crépuscule sont particulièrement brillants et le soleil au zénith provoque la canicule. Certains gentilshommes choisissent de dormir dehors sur des matelas afin de profiter de la température plus fraîche sur les ponts.
- **Jour sept** : Le Vice-roi arrive à Aden. De jeunes Somaliens entourent le bateau avec leurs embarcations et malgré la présence de requins, ils sautent à l'eau pour récupérer les pièces de menue monnaie que leur jettent les passagers. Certains garçons ont une main ou un pied manquant. La ville d'Aden se trouve à six kilomètres du port et n'a rien à offrir aux voyageurs hormis de nombreux mendiants et garçons entreprenants. La terre est sèche, stérile et cuite par le soleil.
- **Jours huit à dix** : On progresse vers l'est sur la mer d'Oman. Bien que la brise maritime aide à rafraîchir la température, une certaine fatigue nuit aux activités.
- **Jour onze** : Tôt le matin, le Vice-roi arrive à Bombay.

ché ». En fait Francesca a vu Patricia sauter à l'eau, tout comme n'importe quel investigateur ayant réussi un test de *Vigilance*.

Si Patricia est sortie de l'eau encore consciente, ou est ranimée grâce à un test réussi de *Premiers soins*, elle est très effrayée. Elle ne parle pas avant qu'elle et Francesca, accompagnées par le médecin de bord et de Mme Tullis, ne soient reconduites à la demeure de la tante de Francesca. Si elle meurt, un policier arrive et note les dépositions de tout le monde, mais Francesca contredit avec véhémence malgré ses larmes toute version prétendant qu'il s'agissait d'un acte intentionnel.

Un journaliste se trouve non loin et qu'elle que soit l'issue de l'événement, il fait l'objet d'un article dans *The Times of India* le jour suivant. Si les investigateurs ont sauvé Patricia, ils sont félicités par tous ceux qui se trouvent sur le quai et interviewés. Leur nom est même cité dans l'article.

L'investigateur qui avait une liaison avec Patricia sait-il ce qui s'est passé et se sent-il coupable ? Comment cela affecte-t-il la romance naissance entre Francesca et l'autre investigateur ? Quelqu'un a-t-il vu ce qui s'est passé et juge-t-il que Francesca est en partie responsable de la tentative de suicide de son amie ? Le décès de Patricia coûte à chaque investigateur 1/1D2 points de *Santé Mentale*. Si un investigateur se sent responsable, cela lui coûte 1D2/1D4 points de *Santé Mentale*. Sauver Patricia redonne à tout le monde 2 points de *Santé Mentale* sauf pour le héros cité dans le journal qui en regagne 3. Ces récompenses sont réduites d'un point de *Santé Mentale* pour tous ceux qui croient qu'il s'agit d'une tentative de suicide.





Patricia Berry

24 ans, anglaise, amie de Francesca

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	20

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	35 %
Crédit	34 %
- Danse	30 %
- Littérature	40 %
- Poésie	35 %
Persuasion	35 %

Langues

Anglais	64 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base



Patricia est repêchée dans le port

Chapitre 10

Presque deux mille kilomètres

Où les investigateurs font un long et pénible périple



En quelques mots...

Les investigateurs se rendent de Bombay à l'ouest jusqu'à Nautanwa au nord, à la frontière du Népal, où ils trouvent un guide et s'équipent en prévision de la randonnée ardue qui les attend. Durant le voyage, ils pourront constater les signes de l'influence du Roi en Jaune, notamment lors d'une émeute à la gare de Bénarès, ainsi qu'à travers les propos d'un saint homme qui prophétise la venue du Roi.

Résumé de l'épisode précédent

Après un agréable voyage, les investigateurs débarquent à Bombay et s'apprêtent à partir pour un long voyage au cœur de l'Inde. Grâce aux relations qu'ils ont pu tisser à bord, ils trouveront facilement un guide et de l'aide pour préparer leur périple.

Enjeux et récompenses

- **Trouver un guide**
  Grâce aux liens tissés sur le *Vice-Roi des Indes*, les investigateurs n'auront aucun mal à trouver un guide digne de ce nom, et de confiance, grâce à Mme Tullis. Siva va en effet grandement leur simplifier le trajet et ils ont tout intérêt à lui faire confiance.

- **L'expédition italienne**
  Bien que les investigateurs ne rencontrent pas cette expédition durant ce chapitre, ils devront suivre sa piste, et s'assurer qu'elle se dirige bien vers le Népal.

- **Enter au Népal**
  Les frontières du Népal sont fermées, et les investigateurs devront faire preuve d'ingéniosité pour passer celles-ci. Et surtout, ne pas se faire repérer une fois en territoire interdit !

A l'affiche

Sivakumar Patel

Siva, comme l'appellent les occidentaux, est terriblement désireux de plaire. Il suivra les investigateurs même jusqu'au Népal, alors que l'accès en est interdit. Il pourra même retracer une partie de l'expédition italienne, et se montrera terriblement efficace. Il est prêt à aller jusqu'au bout, ou presque. Il n'abandonnera les investigateurs que juste avant la fin.

Jigme Rinzing

Jigme est le premier guide népalais qui va accompagner les investigateurs. Efficace, il proposera un autre guide qu'il connaît bien afin de prendre son relais.

Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Époque	1920's

Ambiance

Ce chapitre est principalement un voyage ponctué d'étapes qui vont confirmer aux investigateurs à la fois la présence de l'expédition Italienne que l'influence grandissante du Roi en Jaune. Ils sont plongés dans une culture totalement différente, et heureusement que Siva est avec eux, afin de les assister au mieux et rendre ce voyage le plus agréable possible.

Le brahmanisme, le bouddhisme et l'islam peuvent être cycliques, mais la croyance en la magie et les démons demeure inébranlée malgré tout et, si nous pouvons jauger du futur en étudiant le passé, elle survivra à l'apogée et la déchéance de toutes les autres religions historiques. Car les grandes croyances du monde, en autant qu'elles sont l'issue d'une intelligence supérieure, d'une moralité plus pire, de la ferveur extraordinaire en l'aspiration à un idéal, ne touchent ni n'émeuvent l'homme du peuple.

J.-G. Frazer, *Le rameau d'or*

Les investigateurs arrivent probablement à Bombay en janvier. Durant la journée, il fait chaud, jusqu'à 26° lorsque le soleil frappe, mais la nuit le vent fait descendre le froid de l'Himalaya. Concernant le logement, Mme Tullis a insisté pour qu'ils s'installent au meilleur hôtel de la ville et a même envoyé un télégramme pour réserver des chambres.

L'Hôtel Taj Mahal Palace est un grand édifice tout en lumière et métal. Il offre des bars avec vue sur la rue ou sous la véranda et la salle à manger, qui présente d'incroyables œuvres de ferronnerie, offre une vue imprenable sur la baie et la mer d'Oman. Les tables de ce côté de la salle sont recherchées, même si la nourriture demeure la même. Les chambres ont des salles de bain attenantes, les lits sont surmontés de moustiquaires et il y a un téléphone dans le couloir afin de pouvoir appeler la direction de l'hôtel. Dans l'ensemble, l'ambiance, bien qu'elle ne soit pas aussi confortable que dans les grands hôtels d'Europe ou d'Amérique, est détendue. C'est un havre pour les voyageurs après l'animation de la ville. L'hôtel est occupé principalement par des touristes européens.

Le guide

Mme Tullis prend encore les devants en insistant pour que les investigateurs embauchent un guide renommé, ce qui est une pratique courante étant donné que peu de personnes à Bombay parlent anglais. Elle recommande un Hindou, Sivakumar Patel, qui peut être joint par l'hôtel.

« Siva » comme il veut qu'on l'appelle, arrive rapidement. Respectueusement, il attend à l'extérieur de l'hôtel. Son anglais est excellent et il cherche réellement à satisfaire les investigateurs quelles que soient leurs demandes. L'inconvénient est qu'il s'inquiète toujours de la qualité de ses services, qu'il juge inadéquate, et qu'il est très nerveux autour des femmes occidentales. Son sens des convenances dépasse même celui des gentilshommes occidentaux.

Lorsqu'il découvre que ses employeurs voyagent en train, il propose d'être leur serviteur. Il explique qu'en plus de traduire, il pourra surveiller leurs bagages, faire les lits et nettoyer les compartiments et les protéger de tout intrus lorsqu'ils seront dans le wagon-restaurant. N'importe quel touriste européen confirmera qu'un tel serviteur est nécessaire. Il faudra lui payer son billet de train et ses repas en plus de son salaire. De telles tâches devraient être indignes de Siva, mais son désir de plaire (et de ne pas décevoir Mme Tully) le pousse à se proposer et il ne sera pas embêtant.

En se projetant dans le futur, si Siva se voit demander d'entrer au Népal, il le fera. Après tout, les investigateurs ont toujours besoin d'un traducteur. Il ne demande aucune explication et se rendra jusqu'à Kagbeni, à quelques jours de Drakmar, où son courage l'abandonnera. Son départ potentiel est raconté en détail par la suite.

Dans la suite du texte, il est pris pour acquis que Siva est présent. Si ce n'est pas le cas, les investigateurs devront pendre d'autres arrangements pour les traductions ou en souffrir les inévitables désagréments.

L'EXPÉDITION ITALO-TIBÉTAINE ARRIVE À BOMBAY

Un groupe d'archéologues italiens a débarqué au port de Bombay hier après-midi après avoir voyagé sur le navire Vittorio Alfieri qui a quitté Naples le 17 août. L'expédition est menée par Roberto Anzalone, professeur d'histoire asiatique à l'Universita degli Studi di Milano, accompagné de compatriotes italiens, Carlo Schippone et Roberto Delnegro, ainsi que d'un Anglais, Malcolm Quarrie. Ces hommes comptent traverser le pays vers le nord-ouest jusqu'à Darjeeling où ils s'équiperont. Puis ils se dirigeront vers la ville tibétaine de Sakha Dsong qui leur servira de camp de base pour leur voyage vers le nord du pays jusqu'à la frontière du Népal. Le groupe espère faire des découvertes datant du 13e siècle contemporaines du royaume tibétain de Gungthang.

The Times of India, Bombay, 22 septembre 1929

Document *Les Oripeaux du Roi* #28 : Article sur l'arrivée de l'expédition italienne

Sivakumar Patel, guide parmi les guides

Apparence et attitude

Siva, comme il demande aux Occidentaux de l'appeler, est grand et mince avec de courts cheveux noirs. Il est toujours souriant et ne fait pas son âge. Il porte une veste de coton indien blanc, un pantalon et une tunique sur laquelle il rajoute une veste de costume de style occidental. Il est extrêmement désireux de plaire. La moindre plainte le mortifie hors de toute proportion avec le problème soulevé.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

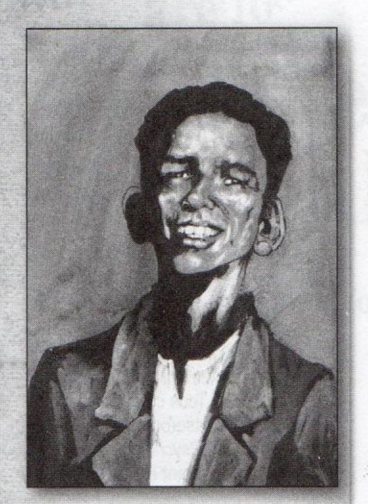
Il est marié et père de deux filles et un garçon, mais n'en parle pas aux investigateurs. Il est tailleur de métier. Il est bien introduit dans la

La venue du Roi. Les rêves

L'influence du Roi en Jaune est palpable à Bombay, en Inde et au Népal.

- Les rêves qui étaient jusque-là réservés à certains investigateurs sont maintenant faits par tous.
- À un certain moment, lorsque les investigateurs traversent le bazar d'une ville, demandez un test de *Trouver Objet Caché*. En cas de succès, ils voient le Signe Jaune peint sur un mur, partiellement caché par un tapis à vendre. Tous ceux qui sont interrogés professeront leur ignorance, mais un test de *Psychologie* indique que certains mentent et que ceux-là pourraient devenir violents. L'apparition à point nommé de la police locale empêchera toute agression réelle.
- À un autre moment, les investigateurs verront l'Étranger. Il se tient au milieu d'une rue animée, les gens l'évitent et certains semblent même ne pas lui prêter attention. Le Masque pâle se tourne vers les investigateurs et il commence à s'approcher. Il passe à travers les gens et des cris s'élèvent. Demandez des tests de *Chance (50%)*. L'investigateur ayant l'échec le plus sévère – ou le moins bon succès si tous réussissent – voit que l'Étranger le fixe et se dirige vers lui, la robe de l'Étranger frôle son visage et ses mains. Il entend de la musique, voit Carcosa et perd 0/1D2 points de *Santé Mentale*. Puis l'Étranger disparaît. L'investigateur choisi découvre que les autres ont perdu l'Étranger de vue avant qu'il ne les atteigne.

Le gardien peut ajouter d'autres rencontres de ce type ou de celles décrites en Appendice D page 171. Ajoutez-les alors que les investigateurs avancent vers Drakmar. Ces visions ne devraient pas dépasser le reste de l'action, mais ajouter un sentiment de collision inévitable et proche.



Sivakumar Patel

28 ans, guide et interprète indien

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	32 %
Comptabilité	20 %
Crédit	20 %
Culture artistique	
- Cuisine	34 %
- Tailleur	45 %
Écouter	52 %
Négociation	40 %
Orientation (Bombay)	90 %
Persuasion	30 %

Langues

Anglais	60 %
Gujrati	60 %
Hindi	75 %
Urdu	56 %

Attaques

Corps à corps : arts martiaux 45 %, dommages spéciaux

communauté hindoue et connaît également un certain nombre de parsis et musulmans influents. L'excellent anglais de Siva lui permet de servir de guide et d'interprète pour les touristes. Cela lui permet de gagner plus d'argent.

Intrigue

Siva guide les investigateurs en ville et peut découvrir les agissements de l'expédition d'Anzalone. Il poursuit le voyage avec les investigateurs à travers l'Inde et le Népal jusqu'à l'ombre de l'Himalaya. Le courage ne lui manquera qu'à la toute fin.

Retracer l'expédition italienne à Bombay

À leur arrivée, les investigateurs voudront certainement s'informer de l'expédition italienne. Demandez-leur un test de *Bibliothèque* à la bibliothèque centrale – ou un test de *Chance* (25%) au cercle privé des gentilshommes – et ils trouveront un article de *The Times of India* faisant mention de l'arrivée du groupe. Consultez le document *Les Oripeaux du Roi #28.*

Un autre test de *Bibliothèque* combiné à un test de *Sciences humaines : histoire* (il peut s'agir de tests réalisés en collaboration par deux investigateurs) permettra de replacer le « Gungthang » mentionné dans l'article. Il s'agit d'un ancien royaume qui occupait la région actuelle du Mustang, à cheval sur la frontière entre le Népal et le Tibet.

Si les investigateurs sont en bons termes avec Mme Tullis ou Julian Knight et s'ils demandent leur aide pour suivre ces hommes, ils se verront remettre une lettre de présentation adressée à un Anglais, Harry Unwin, clerc du bureau du magistrat de Bombay. Après avoir envoyé un télégraphe à ses contacts dans les compagnies de chemin de fer, Unwin découvre que l'expédition d'Anzalone a quitté Bombay pour Calcutta en train, le 24 septembre. Les investigateurs veulent-ils qu'il creuse un peu plus ? Si c'est le cas, le jour suivant, ils apprennent que l'expédition n'a jamais atteint Calcutta, qu'elle est descendue du train à Bénarès avant de faire route au nord. Elle a atteint Nautanwa, à la frontière, le 28 septembre. C'est tout ce qu'il trouve.

Siva aussi peut faire son enquête. Il découvre que c'est un parsi, Rajinder Singh, qui a servi de guide aux Italiens durant leur séjour à Bombay. Siva lui parle et rapporte que l'expédition est restée à Bombay pendant trois jours, qu'elle a passé son temps à acheter des choses dans différents magasins et sur les marchés et à découvrir la ville.

Rajinder Singh a rapporté une chose étrange. Il y avait un symbole peint sur un mur et ils lui ont demandé s'il savait ce que c'était. Il ne savait pas mais ils ont insisté et il les a menés chez un saint homme parsi. Ils sont allés jusqu'aux tours du silence pour le rencontrer. Apparemment, le saint homme avait été perturbé par la conversation. Siva devrait-il conduire les investigateurs à lui ?

Le symbole était le Signe Jaune. Anzalone et Quarrie voulaient savoir ce que sa présence ici indiquait.

Le saint homme prophétise la venue du Roi

Siva hèle plusieurs gharis dans lesquels le groupe s'entasse. La route les mène hors de la ville et au-delà des belles demeures de Malabar Hill. Pendant le trajet, Siva leur explique les croyances parsies. Ils pensent que l'homme ne doit pas polluer les quatre éléments : la terre, le feu, l'eau et l'air. Lorsqu'un parsi meurt, il ne peut pas être enterré sans souiller la terre, incinéré sans polluer l'air et ainsi de suite. Donc, les tours du silence sont l'endroit où ils enterrent leurs morts. *Ces structures ont été bâties à la fin du 17ᵉ siècle.*

Les tours sont une destination populaire pour les curieux et d'autres Occidentaux arrivent en même temps qu'eux. Parmi la végétation luxuriante se trouve une tour blanche, courtaude et propre, au sommet de laquelle sont perchés une douzaine de vautours. Siva explique joyeusement que les parsis mettent leurs morts dans la tour et que les vautours les dévorent, « un homme en une heure et demie ». Un filet au sommet de la tour empêche les oiseaux de prendre un trop gros morceau d'un seul coup et ils sont obligés de se nourrir sur place. Les os nettoyés tombent dans la tour en dessous, qui est remplie de citron et de charbon, ce qui les détruit. Le peu qui reste est balayé par la pluie et purifié.

Siva les emmène voir le saint homme. C'est un homme maigre portant une robe à capuche et pieds nus. Il est difficile d'estimer son âge. Il ne regarde pas les visiteurs et ne les salue pas plus. Il ne parle pas anglais, donc, à moins qu'un des investigateurs parle hindi, Siva traduira.

« Se souvient-il de Quarrie, l'homme qui lui a parlé ?

- Il se souvient de l'homme avec la marque.
- La marque ?
- La marque est celle d'un dieu.
- Quel dieu ?
- L'Étranger. Le Dieu en Blanc. Ce dieu est plus ancien que les dieux des peuples et les saints prophètes et le Dieu que vous vénérez. Plus vieux que la Terre. Il a envoyé ses prophètes parmi nous. (Le saint homme tend la main vers la ville étendue à ses pieds.)
- Que sait-il de ce dieu ?
- Dans le nord, dans les montagnes, ils voient Bouddha en lui. C'est là qu'il viendra. Il marche vers nous à l'instant même. »

Le saint homme ne répondra à aucune autre question et ne réagira pas au nom d'Hastur, de Roi en Jaune ou autre. L'audience semble terminée. Au début, Siva semble troublé par ce qu'il entend, mais au moment où le groupe retourne en ville, il a déjà retrouvé son comportement enjoué habituel.

Le saint homme pourrait révéler les allégeances des étrangers, surtout de Malcolm Quarrie.

Quitter Bombay en train

Avant de quitter Bombay et l'hôtel, il serait conseillé de faire certains préparatifs. Pour voyager en Inde, il faut prévoir d'autres articles : des draps, une couverture et un oreiller, ainsi que du papier toilette et du savon. Ces objets sont faciles à trouver dans les magasins fréquentés par les touristes et placés dans un long sac en toile semblable à une besace militaire.



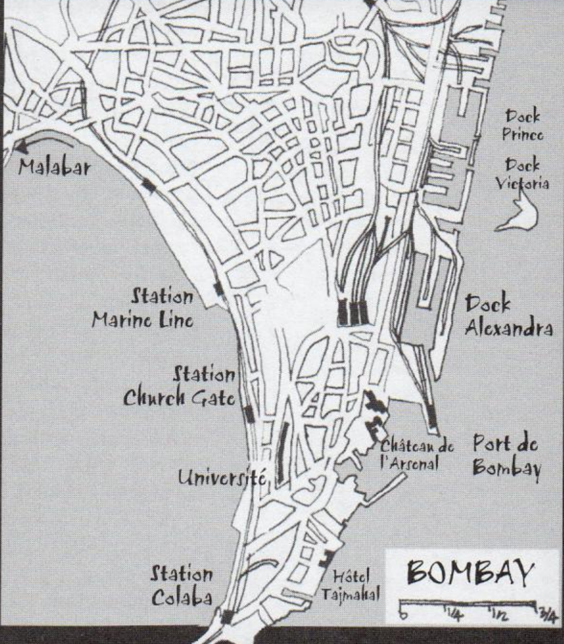
Le nom de Bombay provient du portugais Bom Bahia qui signifie bonne baie. Devenue britannique en 1661 pour avoir été offerte par Charles II comme dot à Catherine de Bragance, la ville, aujourd'hui officiellement appelée Mumbai, est construite sur les rives de la mer d'Oman et sur sept îles. Elle occupe une zone de seize kilomètres de long sur sept de large. Malabar Hill est le point culminant de la ville. Le promontoire de Coloba Island abrite un port magnifique, qui explique l'importance de la ville. Le climat est humide mais l'air est sans cesse rafraîchi par la brise marine. Le terrain est plat et marécageux et, comme la terre est une denrée rare, l'espace est constamment pris sur la mer. Avec Calcutta, Bombay est l'une des grandes villes colonisées de l'Inde et sa prospérité naît en grande partie de l'industrie textile. Durant la ruée vers le coton occasionnée par la guerre civile américaine et par l'ouverture du canal de Suez, la ville est devenue très riche. « La porte de l'Inde » est marquée par la présence anglaise : la grande arche sur le port qui a été construite pour commémorer la visite du roi Georges et de la reine Mary en 1911, ainsi que les routes, le bureau de poste, les hôtels, l'ancienne douane et de nombreux autres édifices publics, en plus de l'importante communauté d'expatriés.

L'ambiance

La ville montre sa richesse par ses grands édifices publics, qui sont un mélange entre le style victorien gothique résurgeant (la gare ou la mairie) et entre les formes européennes et traditionnelles préférées de la communauté des marchands indiens. Les lieux de culte sont omniprésents car les temples hindous sont entourés d'une vingtaine d'églises catholiques ou anglicanes, par des temples bouddhistes et des mosquées musulmanes. Les plus belles maisons sont situées sur Malabar Hill, qui offre également la meilleure vue et l'air le plus frais. Malabar Hill s'atteint en vingt minutes grâce aux routes larges. Les habitants appellent « Fort » le centre de la ville bien que le véritable fort ait été démoli le siècle dernier. Il y a là une belle promenade à faire et il est de bon ton de la faire chaque soir, accompagné de musique militaire jouée depuis un kiosque.

Une grande partie de la population a l'habitude de traiter avec les Européens, mais il y a encore une partie de la ville qui demeure étrange aux visiteurs. Les rues sont encombrées de chameaux, trolleys, voitures et gharis (carrioles tirées par des chevaux). Des cris se font entendre partout alors que les marchands vendent du tissu, de l'ivoire, des tapis, des sculptures ou de l'encens à partir parfois de simples niches creusées dans les murs en guise de boutiques. Les marchands sont à ce point insistants qu'ils suivent parfois les clients potentiels dans la rue en s'éloignant de leur boutique. Il y a une grande richesse visible dans les bazars d'or et d'argent de Hornby Road mais aussi une grande pauvreté. Ici, demander l'aumône est considéré comme une profession. Les mendiants sont omniprésents.

Bombay est une ville d'une grande tolérance mais le souhait d'indépendance se fait sentir. L'acte d'autonomie du gouvernement indien en 1919 n'a pas été assez loin. La figure de proue du mouvement séparatiste est le Mahatma Gandhi, le champion de la résistance passive et non violente dont le but est de miner l'emprise de l'empire britannique sur l'Inde. Tout le monde parle de Gandhi avec respect et révérence et il est adoré par toutes les castes et religions.



Religion, caste, langue, etc.

Pour les étrangers, il y a un nombre étonnant de divisions entre les peuples de l'Inde. Il existe les divisions basées principalement autour de la religion, de la caste et de la langue.

Le gardien pourra présenter les informations suivantes à des voyageurs curieux.

La religion dominante est l'hindouisme, qui est composé de mouvements distincts. Les déités hindoues incluent Brahma, le créateur du monde, Shiva, le dieu de la destruction et de la régénérescence et Vishnu, symbole de la continuité. Vishnu lui-même est présent sous de très nombreuses formes, ou avatars, poisson, tortue, sanglier, mi-homme mi-lion, nain, Rama le prince, Pasurama le berger, Bouddha (malgré l'établissement du bouddhisme par la contre-réforme hindouiste), Kalki le cheval blanc et, le plus populaire de tous, Krishna qui est Vishnu avec le corps peint en bleu. Les autres religions sont le bouddhisme (ses adeptes étant plus particulièrement installés dans le nord de l'Inde et près des frontières), le sikhisme, l'islam, le parsisme, le christianisme et le judaïsme. Pour simplifier, les hindous croient au concept de réincarnation et vénèrent plusieurs dieux. Le bouddhisme dérive de l'hindouisme et prétend qu'il est possible d'atteindre le Nirvana, ou illumination, pour échapper au cycle de la vie. Son dieu est Bouddha, un humain ayant atteint le Nirvana.

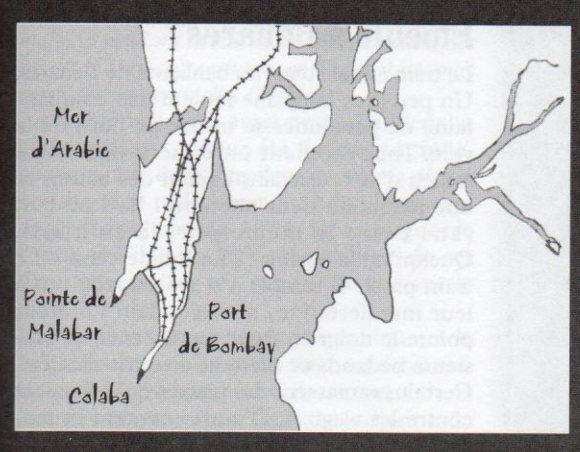
Le système de castes est né de l'hindouisme et divise la société indienne en quatre : les brahmanes (les prêtres et intellectuels), les kshatriyas (les guerriers et nobles), les waishyas (les artisans) et les shudras (les ouvriers). Les castes sont ensuite divisées en milliers de groupes selon celui dans lequel on naît et on demeure. Il n'est possible de se marier qu'à l'intérieur de sa caste et il est impossible d'accepter de la nourriture d'un membre d'une caste inférieure sous peine de devenir « impur ».

Il existe 26 langues principales utilisées par les 350 millions d'habitants de l'Inde, en plus de 200 dialectes. La lingua franca est l'anglais, parlé dans toute l'Inde, mais pas par tout le monde. L'hindi est parlé par environ un quart de la population totale et surtout dans le nord du pays avec le punjabi, l'urdu, le bengali, le gujrati et le marathi qui sont vaguement similaires à l'hindi. Dans le sud, les langues dravidiennes sont parlées : telugu, tamil, kannada et malayam. L'anglais pourrait suffire aux investigateurs, mais l'hindi assurerait qu'ils s'en sortent facilement.

Les conventions civiles pourraient également surprendre les Occidentaux. Les mariages sont généralement arrangés et parfois, de jeunes filles de dix ans épousent leur fiancé de cinquante. Quarante millions de femmes hindoues et musulmanes sortent voilées en Inde ou demeurent cloîtrées, bien que cela soit généralement réservé aux femmes des classes moyennes ou supérieures où les femmes n'ont pas besoin de travailler à l'extérieur. Le purdah (obliger les femmes à vivre en recluses ou voilées) est également attaqué par les disciples de Gandhi. La proclamation d'émancipation pousse les femmes à laisser leurs « époux et frères à cuisiner eux-mêmes ». Les femmes portent des saris de couleur ainsi que des bijoux en or ou en argent aux poignets, aux chevilles, voire dans le nez. L'absence de bijoux sur une femme mariée serait considérée comme un signe de pauvreté. Les Indiens considèrent les femmes occidentales célibataires comme étant malheureuses et leur souhaitent souvent de se marier bientôt en guise d'au revoir.

Les habitants de la ville sont très divers. La population dominante est les parsis, reconnaissables à leur chapeau noir qui, bien qu'ils ne représentent qu'un petit pourcentage de l'Inde dans son ensemble, se trouvent principalement à Bombay. Originaires de Perse, les parsis ont adopté très tôt les mœurs occidentales en accordant par exemple une grande liberté à leur épouse et sont, en règle générale, ouverts, amicaux et fiers. À Bombay, il est possible de prendre contact avec des parsis, mais également des hindous, des bouddhistes, des sikhs, des Afghans, des Bengalis, des Arabes, des Malaisiens, des Chinois et bien d'autres.

La vaste majorité de la population est rurale et illettrée. Des sans-abri naissent et vivent dans les rues. Ceux qui ont un toit accrochent leur matériel de cuisine à une corde afin de pouvoir tout monter au plafond et hors de portée, lorsqu'ils ne s'en servent pas. Mais bien que le train de vie puisse sembler pauvre, le sentiment de responsabilité publique fait en sorte que l'hospitalité et le partage de ce qu'on a avec les voyageurs ou les voisins, assure le bien-être général.

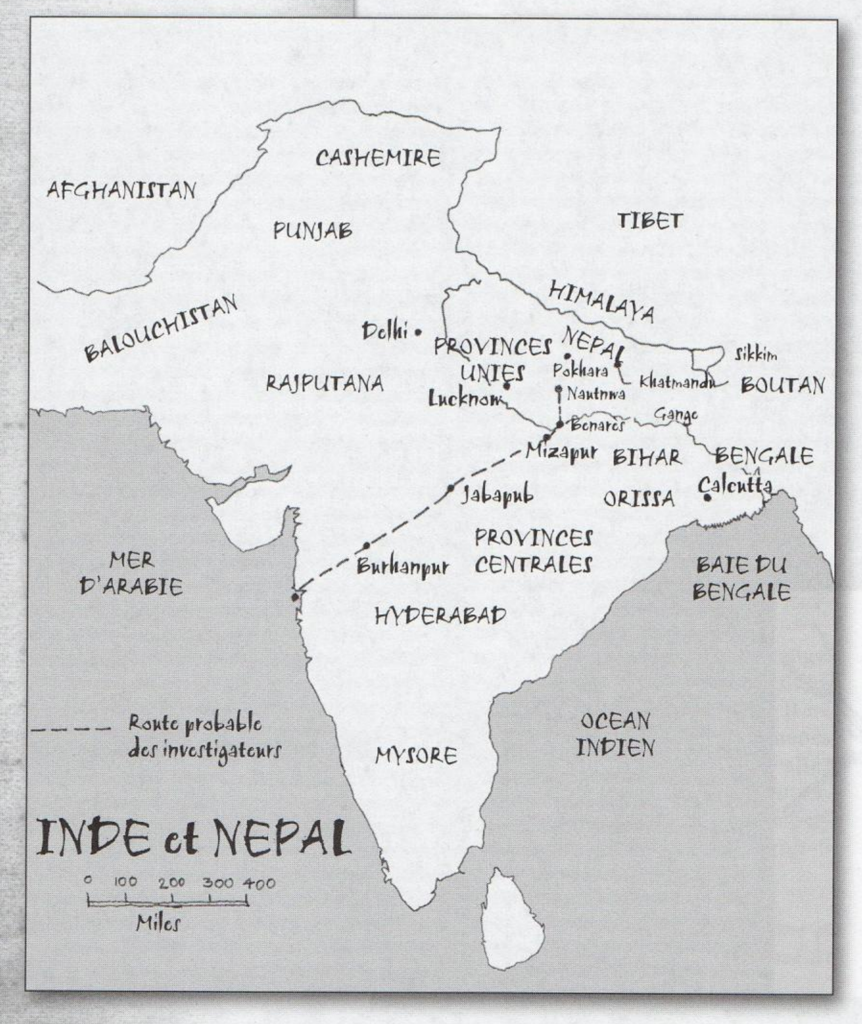


Le voyage à travers l'Inde se fait en train, mais l'expérience sera hors du commun. Il semble y avoir un mouvement de panique à la gare Victoria. Les quais sont bondés. Bien que les billets aient été réservés, les investigateurs découvrent que leur compartiment est plein, plus que plein en fait, à cause d'une famille indienne : le grand-père, la mère, le père, l'oncle, la tante et quatre enfants sont entassés dans un wagon prévu pour six. Le père comprend assez bien l'anglais, mais simule l'incompréhension avec un sourire. Si quelqu'un découvre la ruse, suite à un test réussi de *Persuasion*, la famille déménage de bonne grâce. Sinon, le fort aimable contrôleur du train devra être amadoué par un bakchich – un pot-de-vin – avant d'installer le groupe dans son compartiment réservé.

C'est un compartiment confortable, avec deux lits à l'écart des deux rangées de siège (chaque lit peut accueillir deux personnes) alors que les sièges peuvent se transformer en lits un peu moins confortables, ce qui permet de loger six personnes. Il y a également une salle de bain. Siva est installé ailleurs dans le train.

Le train comprend un wagon-restaurant et des sièges peuvent être réservés. Là encore, un pot-de-vin adressé au conducteur du train et au responsable du wagon-restaurant permettra qu'il n'y ait aucune confusion. Les repas peuvent être servis en cabine, de même que les collations, le thé et autres boissons.

Les autres voyageurs sont principalement des fonctionnaires indiens. Ils entament la conversation avec les investigateurs en un anglais généralement excellent. Ils parlent avec estime du pays natal des investigateurs, étant souvent fort bien informés et cherchent toujours une opinion sur l'Inde, qu'ils semblent dénigrer, mais dont ils sont secrètement fiers.



Le voyage en train

Par la fenêtre, le paysage défile et il est plat dans toutes les directions. Sans aucun point notable à observer, le train semble avancer sans progresser comme s'il se déplaçait futilement sur des distances impossibles à parcourir. La terre est sèche. Le climat de l'Inde est tropical et la mousson frappe le nord de l'Inde entre juillet et septembre. Aux mois de décembre et janvier, les jours de pluie sont rares. La terre est dure.

Le train s'arrête fréquemment sur des voies secondaires. La majeure partie de la ligne est une voie simple et les trains la parcourent dans les deux directions. L'attente dans les grandes gares semble interminable : des hordes de personnes attendent le train et il est impossible que les wagons puissent contenir tout le monde. Il devient rapidement évident que chaque voyageur est accompagné d'une douzaine de ses parents et amis qui souhaitent simplement lui souhaiter un bon voyage.

Le train s'arrête également dans chaque village, certains si petits qu'il n'y a pas de quai. Les passagers sautent des wagons ou escaladent. Les villages sont invariablement de petites congrégations de maisons carrées et basses faites de boue séchée rassemblées autour d'une petite place. Un réservoir est creusé directement dans le sol et c'est là que les gens lavent leur linge, se baignent et puisent leur eau pour cuisiner ou boire. De la fumée sort des huttes où les femmes préparent les *chappattis*. Les investigateurs s'habituent également à d'autres visions : des chiens affreusement maigres, des singes, des groupes villageois silencieux et observateurs.

Le voyage de Bombay à Bénarès – qui s'appelle Vârânasî de nos jours – est long d'environ 1 300 kilomètres en direction du nord-est. Il prend quatre jours. Les principales villes traversées sont Burhanpur, Jabalpur et Mirzapur. Les villes et villages moins importants sont Deolali, Manmad, Pachora, Khandwa, Sohagpur, Gadarwara, Maihar, Satna, Bara et Chunar. Les investigateurs devront changer de train à Bénarès. De là, ils se rendront à Nautanwa sur la frontière indo-népalaise, qui se trouve 300 kilomètres plus loin, une journée de voyage, le terminus de la voie ferrée indienne.

Émeute à Bénarès

Le train avance dans les banlieues de Bénarès. Un peu plus loin, une foule d'une cinquantaine de personnes se trouve au bord de la voie. Tous écoutent un orateur debout au milieu d'eux. Certains agitent des bâtons et une personne tient une épée. Ils scandent sans cesse la même phrase en hindi. Quelqu'un la traduit : « Le Roi descend ». Le train passe. Il semble n'y avoir aucun but à leur manifestation, mais soudain l'orateur pointe le doigt en direction du train et plusieurs badauds se mettent à courir derrière. Certains ramassent des pierres qu'ils lancent contre les wagons. D'autres courent et ten-

tent de monter à bord. Les passagers du train crient, particulièrement les femmes et les enfants. Maintenant, toute la foule suit et elle semble plus nombreuse qu'au départ.
Les premières fenêtres cèdent.
Un coup de feu retentit.
Demandez des tests de *Chance* (25%) à tous les investigateurs. Si quelqu'un obtient un échec critique, la fenêtre de leur compartiment éclate et cet investigateur perd 1D3 points de dommages en se faisant atteindre par une pierre. Si quelqu'un échoue au test, la fenêtre est touchée, mais ne cède pas. Le train commence à prendre de la vitesse et à semer la foule, mais des douzaines de personnes sont accrochées au train. Certains hurlent encore la même phrase, d'autres tentent de rentrer. Les investigateurs doivent repousser trois attaquants dans leur propre wagon. Ils peuvent se pencher par la fenêtre ou la porte pour cela. Aucune caractéristique n'est fournie pour ces attaquants. Estimez simplement qu'ils ont des compétences de combat de base, 10 points de dommages et qu'ils tombent du train dès qu'ils sont touchés ou attaqués. S'ils en ont le temps, les hommes feront céder la fenêtre ou la porte et se battront avec les investigateurs. Ils sont d'humeur meurtrière.
Après cela, les investigateurs peuvent aider les autres passagers avec des tests de *Premiers soins* ou de *Médecine*. Il semble que les Européens et les Indiens aient été pris pour cibles, sans discrimination. Si des émeutiers ont été maîtrisés, ils se calment très rapidement. La plupart ne pourraient pas dire pourquoi ils ont agi de la sorte. Ils sont maintenant choqués, effrayés et repentants, mais un au moins, dira que leur meneur leur a montré la « marque jaune ». Il n'y aura aucune répercussion pour les investigateurs qui auraient eu recours à des mesures excessives. Les soldats qui voyageaient en train sont maintenant postés à raison de deux par compartiment, en cas de récidive.

Entrer au Népal

En arrivant à Nautanwa, les choses sérieuses commencent en ce qui concerne la traversée jusqu'au Népal.
L'ouvrage en six volumes *Les pays du monde* publié dans les années 1920 n'avait même pas d'entrée concernant le Népal et ne faisait qu'une mention rapide du pays. La plus complète de ces mentions se trouve sous l'intitulé « Royaumes himalayens » et se lit ainsi :
« Le premier mentionné (le Népal) est une grande ceinture de terre couverte de forêts denses, se trouve en un lieu quasiment impénétrable, où règne la malaria pendant la saison humide, abritant des hordes d'animaux sauvages et féroces et toujours gardé par les sentinelles Gurkha. »
La réalité n'est pas aussi noire. Le Népal a effectivement toujours été férocement indépendant. Les deux dernières occasions où il a été menacé militairement sont la guerre anglo-népalaise de 1814-16 et la guerre contre le Tibet en 1855, mais aucun de ces deux adversaires n'a encore de vue sur le pays.
Les relations entre l'Inde britannique et le Népal sont paisibles et relativement constructives. Les troupes Gurkha servent dans l'armée britannique. La ville indienne de

S'équiper pour le voyage au Népal

Les investigateurs devront probablement entrer au Népal avec au moins 70 kg de nourriture et d'équipement par personnage. Ils auront probablement un guide et dix porteurs. Si l'on estime que la charge de deux porteurs est de 70 kg, ils devront être en forme. Siva peut leur servir de traducteur, de cuisinier et de serviteur. Il faut aussi prendre en compte que les porteurs et même les guides sont souvent réticents à trop s'éloigner de leur village et le groupe devra donc parfois voyager à l'aveuglette avant de négocier avec d'autres.
L'équipement devrait inclure des tentes, des sacs de couchage, des couvertures, des imperméables, des parapluies, des médicaments, des casseroles et du matériel de cuisine, une petite cuisinière portative, de la paraffine ou du méthyle. La nourriture devrait inclure de l'huile de cuisson, du beurre, du lait condensé, du sucre, du sel, du riz, de la farine, des épices, de la sauce tomate, du thé, du café, du cacao, des biscuits, de la confiture, du miel, du chocolat, des soupes, des fruits et des légumes en conserve. Il faut aussi prendre du savon et du papier toilette. En chemin, les voyageurs peuvent espérer acheter de petites quantités de nourriture fraîche afin de compléter leur alimentation, mais les villages du Népal vivent près du seuil de sous-alimentation. Les voyageurs devraient donc aussi emporter des objets pour faire du troc car la monnaie indienne et népalaise est généralement traitée avec méfiance dans les régions reculées. Les billets de banque sont parfaitement inutiles. Les provisions devraient également être prévues pour le voyage de retour.

En ce qui concerne les vêtements, les investigateurs devraient savoir que même dans la vallée où ils comptent se rendre, les conditions climatiques sont extrêmes. Ils ne le sauront peut-être pas, mais ils quitteront la vallée pour grimper à près de 4 900 mètres.
Les vêtements qu'ils emmèneront n'ont rien à voir avec l'équipement moderne des randonneurs et alpinistes modernes. Ils se rapprocheront plus de ce que portaient George Mallory et Andrew Irvine lors de leur funeste tentative d'escalader l'Everest en 1924. Eux portaient des costumes de tweed, des écharpes de laine, des manteaux, des imperméables, des chemises en flanelle, des chaussettes tricotées, des bas de laine remontés jusqu'aux genoux et des chapeaux divers. Certains possédaient une gabardine coupe-vent ou une sous-veste, mais ce n'était pas la norme. Des bottes d'alpinisme en cuir étaient portées par tous, à la semelle cloutée, ainsi que des lunettes de motards. Ces objets seront difficiles à trouver à Nautanwa et tout l'équipement spécialisé est vraiment introuvable.

- Demandez un test de *Chance (50%)* à chaque investigateur qui voudrait trouver un morceau d'équipement dont il a vraiment besoin. En cas d'échec, permettez-lui de trouver un autre équipement de sa liste. Si l'investigateur fait ses recherches à Bombay, permettez-lui de faire deux tests de *Chance* pour les deux objets qu'il veut le plus.
- Des systèmes grossiers d'oxygène étaient disponibles à cette époque, mais « l'air anglais » était négligé par la plupart des grimpeurs, y compris par l'expédition Mallory, à la fois parce que peu pratique et antisportif. L'acclimatation était censée suffire pour l'ascension.
- Si les investigateurs ne se font pas aider d'un alpiniste aguerri pour leur liste d'équipement – et il aurait fallu qu'ils y pensent en Italie lorsqu'ils ont réalisé qu'ils devraient traverser les montagnes – demandez-leur d'établir une liste de ce qu'ils emmènent et prenez-en une copie. Comparez leur liste à celle indiquée ci-dessus. S'ils ont oublié quelque chose d'évident, dites-leur. S'il s'agit d'une chose qu'ils pourraient raisonnablement avoir oublié, comme une cuisinière portable, prévenez-les de leur omission la première fois que cet équipement sera nécessaire, même si c'est après plusieurs jours de voyage.
- Les seules cartes du Népal sont celles prises lors du recensement détaillé de 1926 (un centimètre représente deux kilomètres). Ces cartes seront précieuses si les investigateurs sont séparés de leur guide et essentielles s'ils comptent entrer au Népal sans guide. Permettez-leur de les trouver s'ils réussissent un test de *Bibliothèque* à Bombay ou Bénarès. Ces cartes ne montrent pas de lieu appelé Drakmar mais tous les autres lieux népalais mentionnés ici s'y trouvent.

Se fondre dans la masse

Le groupe pourrait également penser, comme l'ont fait Anzalone et son groupe, à acquérir des vêtements tibétains ou des chubas comme ceux que portaient Jigme Rinzing et ses hommes. Ces vêtements de coton, lourds et amples, sont portés plissés et retenus par une large ceinture, un peu comme quelqu'un qui porterait une robe trop grande pour lui. En plus d'aider les investigateurs à passer inaperçus au Népal, ces vêtements sont très pratiques. Les grands cols peuvent servir de capuches et les manches longues permettent de protéger les mains du vent. Les poches profondes à l'avant servent à garder des objets personnels. De tels vêtements sont très chauds et peuvent même servir de tente individuelle. Jigme peut les obtenir à Nautanwa.
Les hommes pourraient aussi choisir de raser leur barbe ou leur moustache. La plupart des Népalais n'ont même pas besoin de se raser. Les Occidentaux sont généralement plus grands que les Népalais et les femmes occidentales doivent cacher qu'elles sont des femmes. Si les investigateurs tentent de passer pour des Népalais, demandez-leur un test d'*Imposture* avec un bonus de 20 %. Ce test peut être refait quotidiennement en cas d'échec.

Traverser la frontière avec le Népal

Calcutta est le principal port d'importations pour le Népal. Un résident britannique vit non loin de Katmandou et sert d'ambassadeur si nécessaire. Cette stipulation date du traité de paix ayant mis un terme au conflit en 1816.

Les sentinelles népalaises mentionnées sont présentes principalement pour s'assurer que les marchandises qui traversent la frontière sont enregistrées. La majorité de ces marchandises passent la frontière à l'est du pays, vers Katmandou et non par la région occidentale qui mène au Mustang.

Les investigateurs peuvent vouloir miser sur leur petit nombre ainsi que sur le fait que le Népal n'a aucun moyen de communiquer rapidement pour se glisser dans le pays et, si nécessaire, bluffer pour poursuivre leur route. Le fait que la saison des pluies soit en été au Népal, tout comme au nord de l'Inde, facilite également leur voyage. Les mois de décembre et janvier ne comptent en moyenne qu'un ou deux jours de pluie chacun.

Jigme Rinzing

Les investigateurs auront besoin d'un guide et, tout comme l'expédition italienne avant eux, ils devront contacter un marchand népalais à Nautanwa. Par l'intermédiaire de Siva, ou un test de *Baratin* réussi par un Anglais parlant l'hindi, ils se font indiquer un petit hôtel que les marchands fréquentent. Là ils voient plusieurs petits hommes, d'environ 1m60, à l'expression aimable, aux cheveux noirs et lisses et aux visages glabres. Ils portent de lourdes robes de coton retenues par des ceintures et des sandales. Ce sont des Népalais. Le meneur du groupe est un homme du nom de Jigme Rinzing. Son visage est ridé mais amical. Il parle népalais, un peu d'hindi, mais seulement quelques mots d'anglais. Siva peut comprendre le népalais qui n'est pas si éloigné de l'hindi et il traduit.

Apparence et attitude

Petit et sec, son visage est buriné par le soleil et lui donne l'air plus âgé. Il est lent, ferme, égoïste, calme et de bonne compagnie. Il aime argumenter et est très patient.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Rinzing est un marchand qui amène les pommes des collines du Népal vers les terres basses de l'Inde et revient avec de la laine et des tomates. Il n'a jamais voyagé au nord de chez lui. Jigme et Tsewan Pemba se connaissent très bien.





Intrigue

Jigme Rinzing est le premier guide des investigateurs au Népal. Rencontré à Nautanwa, en Inde, sa caravane conduit l'expédition et son équipement durant les huit jours de marche jusqu'à son village de Gora Pani, au nord. Puis il recommande Tsewan Pemba au groupe.

Le Népal a de nombreux dialectes différents mais similaires. Pour plus de simplicité, estimez que le népalais est une langue unique. Comme les racines du népalais sont similaires aux langues indiennes, permettez à ceux qui parlent une langue indienne (comme l'hindi) de communiquer en népalais à la moitié de leur pourcentage normal.

Jigme accepte d'emmener le groupe jusqu'à Gora Pani au Népal, à une semaine de voyage. Il est prêt à laisser ses porteurs transporter leur nourriture et équipement. Il est plus intéressé par le paiement et acceptera des bijoux que les investigateurs peuvent acheter à Nautanwa pour une valeur d'environ 2 £. C'est une bonne offre. Jigme sera prêt à partir pour le Népal dans trois jours. Dans l'intervalle, il achète des marchandises à ramener chez lui, de la laine et des vêtements, mais il ne chargera que la moitié de ses porteurs. Il ne sait rien sur les Italiens.

Rinzing ne peut pas comprendre pourquoi il faudrait éviter d'attirer l'attention des autorités. Il est évident qu'un tel subterfuge lui est totalement étranger. À ce sujet, à moins que les investigateurs fassent quelque chose de

Mustang et les Tcho-Tchos

Mustang est un royaume himalayen isolé au nord du Népal. Il est méconnu des Népalais et n'est même pas mentionné dans l'*Encyclopedia Britannica*. Dans sa onzième édition, « Mustang » est simplement décrit comme un cheval du Nouveau Monde. Le nom semble provenir d'un mauvais usage et d'une mauvaise prononciation par les Népalais de sa capitale, Manthang et pour ses propres habitants, il s'agit simplement de Lo. Son principal trait géographique est l'importante gorge de Kali Gandaki qui sépare la région dans son axe nord-sud, provoquée par la scission d'une partie de la croûte terrestre là où deux plaques se sont écartées. C'est la plus profonde gorge du monde. Elle permet un passage unique et direct à travers l'Himalaya, entre le plateau tibétain et la Chine au nord et l'Inde au sud. Une énorme rivière devait passer là autrefois car il y a des dépôts sédimentaires sur plus de cent mètres de profondeur. La rivière coule encore de nos jours, mais d'une taille bien plus modeste. La région est une source importante d'ammonites fossilisées de la mer Téthys qui servent à graver les symboles de Vishnu qui se trouvent sur tous les autels de l'Inde hindoue.

Histoire

La première mention du Mustang se trouve dans les annales de Tun-Huang pour l'année du rat 652, lorsque la région est passée sous le contrôle de la dynastie Yuang, une situation qui allait perdurer jusqu'au 9e siècle. Au 10e siècle, elle se trouvait sous le contrôle de la dynastie Ngari Korsum de l'ouest du Tibet et les médiateurs Bonpo sont venus s'installer dans les grottes et passages de Kali Gandaki. Au 12e siècle, la tribu nomade Menshang, qui avait peuplé le Tibet et le Changthang s'est installée. Au 13e siècle, les Jumla sont arrivés. Au cours du 13e siècle, le royaume de Gungthang a pris de l'importance aux dépens de Mustang et du reste du Tibet, mais un siècle plus tard, Menshang a repris le contrôle du Mustang.

Rien de cela ne présageait une progression remarquable pour la pauvre petite population indigène du Mustang. Durant la première moitié du 15e siècle, sous l'égide d'Amepal, le Mustang est subitement devenu le pouvoir principal de l'ouest du Tibet. Le fils d'Amepal, Agon Sangpo a maintenu cette domination et est censé avoir massacré les nomades Tsotsowas de la région lors d'une supposée trêve. Après Agon Sangpo, ses trois fils ont régné et maintenu la suprématie du Mustang jusqu'à la fin du siècle.

Mais au 16e siècle, la place du Mustang dans la région avait chuté tout aussi dramatiquement et inexplicablement qu'elle avait monté, au point qu'elle payait un tribut au royaume voisin. La famine frappa le Mustang, qui se scinda : le Mustang supérieur passa sous l'influence de Ladakh et le Mustang inférieur sous celui de Jumla. Les deux territoires ont été en conflit pendant des décennies avant que le Jumla ne sorte vainqueur à la fin du siècle. Mais les conflits se poursuivirent jusqu'au 18e siècle et la région était au plus bas. Ce n'est que lorsque son roi a été reconnu par les dirigeants de Katmandou qu'elle a regagné un peu de son pouvoir.

Une histoire : le Mustang et les Tsotsowas

L'histoire complète est racontée ici. Au début du 15e siècle, Amepal, à la grande surprise et stupeur de ses conseillers, forma des liens avec les nomades Tsotsowas, les légendaires Tcho-Tchos dont il est question dans le Mythe de Cthulhu.

Cette tribu, autrefois forte de plus de deux milles personnes, parcourait les terres du Népal, de la Chine et du Tibet et était à la fois crainte et persécutée par les peuples locaux pour sa brutalité et ses rites profanes. Leur gouvernement se trouvait à Drakmar, au-dessus de la gorge du Mustang, dans leur seule installation permanente. C'était un lieu sacré pour les habitants du Mustang car les hautes falaises rouges illustraient un mythe. Ce mythe prétendait que lorsque le grand héros Guru Rimpoche, ou Padmasambhava, a combattu et vaincu Balmo, une énorme démone, son sang et son foie ont éclaboussé la pierre et ses intestins sont devenus ce long mur de pierre. Guru Rimpoche a érigé un autel ou un monument pour écraser son cœur et des autels plus petits pour recouvrir les rigoles de sang. C'est à cet endroit que plusieurs centaines de Tcho-Tchos inhumains se sont installés, occupant les grottes des falaises ocre. C'était un lieu sacré pour eux aussi car ils savaient que Drakmar se trouvait sur le plateau de Tsang, où Leng rencontre la Terre. Et là, tapi sous la pierre, immobile sur son piédestal de roche, le Grand Ancien Chaugnar Faugn attend. Les Népalais évitaient cette région autour de l'ancien site, leur mythe étant renforcé par des morts, des rêves et des bruits surréels.

Néanmoins, Amepal, assiégé par de nombreux ennemis, soupçonnait qu'il aurait beaucoup à gagner en négociant. Il donna des victimes sacrificielles, des prisonniers et des criminels, aux Tcho-Tchos qui les emmenèrent jusqu'à Drakmar et leur dieu. Chaugnar Faugn avait vécu durant des milliers d'années en se nourrissant des rares humains que ses serviteurs pouvaient lui offrir. Grâce à un tel sacrifice, le Grand Ancien a commencé à se réveiller. Les prêtres Tcho-Tchos ont intercédé auprès de lui au nom d'Amepal pour qu'il s'en prenne aux ennemis du roi et Chaugnar Faugn accepta. Il leur envoya des rêves pour qu'ils deviennent fous et il arrêtait simplement le cœur de ceux qui lui résistaient, comme on arrêterait une horloge. Amepal soumit toute opposition. Sa réputation et sa force s'accrurent jusqu'à être inégalées. Le pouvoir et la gloire du royaume du Mustang étaient exceptionnels.

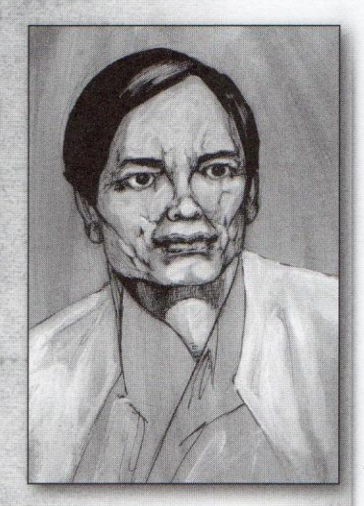
Les choses demeurèrent en l'état jusqu'au décès d'Amepal. Mais son fils, Agon Sangpo, méprisait les Tcho-Tchos et même si son père était convaincu de l'utilité des sacrifices, le fils décréta qu'il n'avait pas besoin de l'aide de sauvages pour maintenir son prestige. Des messages ont été envoyés sous le prétexte de vouloir poursuivre l'arrangement actuel, mais il les a attirés dans un piège. Le meneur des Tcho-Tchos, Rigzinbum, fut sommé de se rendre à Mustang avec ses plus proches conseillers…

« Et voici ce qui arriva. Le roi du Mustang Agon Sangpo et le chef de l'armée, Amogha, dirent aux nomades Tsotsowas : «Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles les Tsotsowas et nous-mêmes devons discuter. Venez avec vos principaux conseillers.» Rigzinbum vint à Mustang avec ses dix plus proches conseillers et leurs assistants. Agon Sangpo est demeuré en arrière alors que les Tsotsowas allaient rencontrer le chef de l'armée, le neveu d'Agon. Quelques jours plus tard, chaque boucher s'étant vu attribuer une tâche, Rigzinbum et son frère Arpon, un chef du nom de Pon Gyel, cinq notables et l'assistant de Rigzinbum, Pelsi, étaient assassinés. Cependant, les yeux de cinq des six chefs étaient manquants. » *La biographie de Cheleg.*

Agon Sangpo a ensuite tenté d'éradiquer complètement les Tcho-Tchos. L'armée du Mustang s'est rendue à Drakmar pour massacrer ceux qui s'y trouvaient, forçant les autres à fuir. Les soldats sont entrés dans les grottes mais, face aux restes des rituels profanes et à la terrible proximité de Chaugnar Faugn, ils se retirèrent rapidement. Ils scellèrent les passages et les entrées avec des rouleaux de prière, des charmes et des autels, pensant que Balmo était revenu à la vie. L'attention que portait Chaugnar Faugn à ce monde a rapidement décru. Il entra dans un état de sommeil perpétuel et ses rêves n'étaient plus concentrés.

Cette persécution a été considérée comme un grand succès. Mais, à l'époque où Agon Sangpo était remplacé par son fils, Tashigon et par les deux frères de celui-ci, quelques Tcho-Tchos étaient déjà revenus à Drakmar. Au cours des ans, grâce à des rituels élaborés et à des sacrifices, ils sont parvenus à réveiller Chaugnar Faugn pour de courtes périodes et à prendre leur revanche. Ils poussèrent les trois frères à la folie par des cauchemars récurrents d'un obèse à tête d'éléphant. D'autres leur ont réglé leur compte alors qu'ils étaient faibles. Mustang, privé de ses alliances, ses meneurs fous et mourants, tomba inéluctablement.

Les Tcho-Tchos, qui n'étaient plus que quelques centaines, se cachèrent et s'occupèrent de leur dieu en attendant que l'Acolyte Blanc vienne de l'ouest et le libère.



Jigme Rinzing

37 ans, marchand et guide népalais

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Crédit	35 %
Écouter	80 %
Négociation	78 %
Orientation	84 %
Pister	30 %
Prédire les tempêtes	25 %
Premiers soins	45 %
Se cacher	59 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	78 %
Sciences humaines :	
- histoire (Népal)	24 %

Langues

Anglais	10 %
Népalais	58 %
Tibétain	22 %

Attaques

Corps à corps :
- Arts martiaux 45 %, dommages spéciaux
- Bagarre 35 %, dommages 1D4

parfaitement remarquable, les autorités britanniques de Nautanwa demeurent inconscientes de leur entrée au Népal. Si leurs intentions sont découvertes, les autorités présumeront qu'ils ignorent la réglementation et elles auront pour devoir de la leur expliquer. Mais si les investigateurs agissent de manière vraiment louche, un avertissement leur sera donné et le gardien devrait faire un test de *Crédit* en leur nom pour empêcher toute possible surveillance.

De l'autre côté de la frontière

Après les trois jours, Rinzing est prêt à partir. Si les investigateurs sont équipés convenablement, il sera inquiet de la masse d'équipement à transporter. Demandez à un investigateur de faire un test de *Persuasion* avec un malus de 10 % (leurs arguments étant traduits par Siva) pour convaincre leur guide de charger ses porteurs au maximum. Cela peut nécessiter un coût supplémentaire, mais négligeable. Si le test de *Persuasion* échoue, autorisez-en un de plus toutes les demi-heures. Jigme aime argumenter. Si le délai est supérieur à trois heures, il repoussera le départ au lendemain, mais lorsque le test de *Persuasion* est réussi, ils partent.

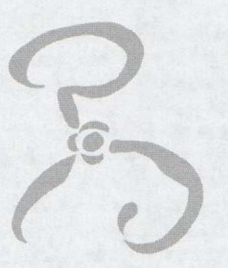
Il devrait être évident pour les investigateurs que leur arrivée à la frontière surprendra les gardes puisqu'aucun Occidental n'a le droit d'entrer au Népal. Siva l'explique s'ils ne le savent pas.

La route qui traverse la frontière vers le Nord est une vallée dont les pentes sont fortement boisées. Les postes frontières indiens et népalais sont séparés de 400 mètres environ. Il est facile de se cacher dans les arbres où la frontière est marquée par une barrière en barbelés rouillés. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de trouver un trou. Sinon, un test d'*Agilité* permettra de la passer, avec un bonus de + 20 % si l'investigateur se fait aider. Une Maladresse lors du test d'Agilité provoque un point de dommages, mais personne n'est détecté et tout le monde peut rejoindre la route et la caravane népalaise.

Si les investigateurs insistent pour passer le poste frontière indien, ils voient deux officiers des douanes, deux autres Indiens et un capitaine de l'armée britannique. Ils peuvent encore s'arrêter et le contourner à cet instant. Si quelqu'un approche du poste frontière habillé comme un Occidental ou en portant visiblement une arme, il sera arrêté. Si un Occidental est vêtu comme un Népalais, demandez un test de *Chance* (50%). Un succès indique qu'il n'est pas regardé de près mais en cas d'échec, demandez un test d'*Imposture*. Un autre échec indique que le personnage est repéré. Si un investigateur est repéré, les autres le sont aussi. Si les investigateurs passent le poste frontière indien, ils ne seront pas arrêtés au suivant par le seul garde népalais qui discute avec Jigme pendant que la caravane passe.

Si les investigateurs sont repérés, l'officier leur demande respectueusement ce qui se passe. Demandez des tests de *Crédit*, de *Persuasion* et de *Baratin* mais le résultat sera qu'ils seront refoulés. S'ils décident de réclamer leur équipement, Jigme est ennuyé. Sinon, il ne s'implique absolument pas.

Les investigateurs peuvent encore franchir la frontière en passant sous le couvert des arbres et rejoindre la caravane. À moins qu'ils n'aient attiré l'attention des autorités, auquel cas ils sont escortés jusqu'à Nautanwa. Au choix du gardien, ils pourraient même avoir à répondre de leurs actes.



Les dates clés et les faits qui suivent sont résumés dans l'Appendice C. D'autres informations plus détaillés sur la route prise par l'expédition d'Anzalone du Népal jusqu'à Drakmar se trouvent au chapitre 11, page 138.

Les membres de l'équipe

La présence de Roberto Anzalone dans l'expédition lui assure la découverte de Jiwakhar. Anzalone a demandé et obtenu que ses confrères adorateurs soient inclus dans l'expédition : Quarrie est présenté aux autorités comme un anthropologue de renom qui a récemment été employé par la Royal Society mais qui réside maintenant à Milan car c'est un grand admirateur du nationalisme italien. Schippone, l'un des étudiants d'Anzalone, est choisi pour ses talents linguistiques et Anzalone affirme qu'il sera indispensable pour trouver l'emplacement exact de la cité.
Ni l'université ni le ministère des Affaires étrangères ne soupçonnent le but réel de cette expédition. C'est pourquoi le gouvernement italien a officiellement donné son accord.
S'ajoute encore un dernier membre, Ricardo Delnegro, un jeune officier montant des chasseurs alpins italiens. Le Ministère a déclaré que Delnegro aura toute autorité en ce qui concerne la doctrine ou la souveraineté, une définition vague mais qui ne trouble ni Anzalone ni Quarrie qui ne s'attendent pas à ce que Delnegro soit un problème pour des raisons que nous connaîtrons bientôt.

L'objectif, la route

Les quatre hommes quittent Naples le 17 août 1929 à bord du vieux navire italien Vittorio Alfieri et font route vers Bombay avec une cargaison de vin. La version officielle est qu'à partir de Bombay ils traverseront l'Inde en train jusqu'à Calcutta puis jusqu'à Darjeeling. À Darjeeling, ils s'équiperont adéquatement avant d'aller vers le nord, jusqu'au Tibet. Une fois atteints les contreforts du Tibet, ils se dirigeront vers l'est, vers l'emplacement supposé de Jiwakhar, près de la frontière népalaise.
Mais les adorateurs n'ont aucune intention de suivre cette route. Au lieu de cela, en Inde, ils descendent du train à Bénarès puis traversent la frontière népalaise près de la ville de Nautanwa. Ils se dirigent ensuite vers le nord jusqu'au pied des montagnes, ce qui les amène dans l'Himalaya, dans la vallée de la Kali Gandaki, le seul passage, mille kilomètres alentour, qui traverse les montagnes. Au bout de cette vallée se trouvent Drakmar, Tsang et Leng.
Les adorateurs doivent bien sûr se débarrasser de Delnegro qui ignore tout du vrai but de cette expédition ou du changement de route. Trois jours après leur départ de Naples, le vieux navire avance doucement au milieu de la Méditerranée. Quarrie invoque Trou de mémoire pour enlever à Delnegro tout souvenir des ordres qu'il a reçus avant d'embarquer et lui faire oublier sa destination et sa mission. Les jours suivants, Quarrie reparle au major, toujours confus, en utilisant cette fois Implanter une suggestion pour lui parler de Drakmar au Népal et des ordres personnels que le Duce a donnés pour récupérer les trésors qu'ils trouveront là-bas. Delnegro se raccroche à cette version et parle bientôt avec enthousiasme du plan des adorateurs qu'il croit être leur mission.
Le Vittorio Alfieri arrive à Bombay le 21 septembre après cinq semaines de voyage. Anzalone raconte aux autorités britanniques la version officielle. Le 24 septembre, le groupe prend le train et atteint Bénarès quatre jours plus tard. Mais maintenant, au lieu de continuer vers l'est, le groupe part au nord pour Nautanwa et la frontière népalaise. Pendant ce voyage, Quarrie envoie sa seconde lettre à Hillary. Arrivée à Nautanwa, l'expédition est légèrement équipée d'une part pour éviter de voyager avec un équipement encombrant, d'autre part pour éviter d'éveiller les soupçons des autorités britanniques quant à sa destination. Maintenant, tous peuvent rassembler les provisions nécessaires à un voyage de trois ou quatre jours qui s'ajoutent à leur stock de nourriture. Anzalone trouve un marchand népalais de la région de Dolpo, un certain Ripa Tendruk et il négocie un droit de passage pour se joindre à sa caravane jusqu'à Pokhara au Népal. Les investigateurs ne rencontreront pas Tendruk.

Au Népal

Tendruk mène ses affaires de façon désinvolte et ce n'est que le 8 octobre que le groupe entre au Népal. Les Occidentaux se sont rasés et habillés de manière à se fondre parmi les habitants locaux, mais ils doivent contourner les postes frontières avant de rejoindre la caravane. Après quatre jours d'ascension paisible, ils atteignent Pokhara, hors de portée des autorités népalaises.
Ils y passent quelques jours pour rassembler de l'équipement et trouver des porteurs, des yacks et un nouveau guide, un homme nommé Yangser Chumpo. Delnegro et Schippone font un court voyage de reconnaissance au nord-ouest tandis qu'Anzalone et Quarrie, moins habitués à ce genre d'exercice, s'acclimatent à l'air raréfié. Le 19 octobre, ils se dirigent vers les gorges, passent plusieurs nuits dans des villages. Les habitants sont curieux mais pas agressifs. À deux reprises, Delnegro aide des malades en leur donnant des remèdes simples et des médicaments. Ils troquent aussi des bijoux qu'ils ont achetés en route contre des produits frais. Les œufs et les poulets sont particulièrement bienvenus. Le 24 octobre, ils atteignent le confluent de Kali Gandaki au sud du village de Sika puis se dirigent vers le nord en suivant la vallée.
Les semaines suivantes, ils suivent la rivière. La température a chuté drastiquement depuis qu'ils ont quitté les basses terres et le vent est mordant. À 3 000 mètres, les conditions empirent, mais le 1er novembre, ils atteignent le village de Geiling et, une heure de marche plus tard, ils entrent dans le Mustang. En laissant la rivière derrière eux, ils se dirigent maintenant vers l'est pour rejoindre l'Annapurna dans les montagnes. Ils commencent à rechercher Drakmar.

Drakmar

Le 4 novembre 1929, ils trouvent Drakmar. En regardant vers le bas depuis les hautes falaises ocre, ils voient une multitude de grottes, telles des orbites dans la roche livide. Au-delà se trouvent des autels de pierres oranges, noires et blanches disposés au hasard dans la vallée. Les porteurs refusent d'avancer car les pierres pourraient exorciser le sang des esprits tués ici. Anzalone les paie. Ce qui arrive maintenant est important, il ne peut pas revenir en arrière. Les porteurs abandonnent leur charge sur le sol et s'en vont. Chumpo reste mais il dresse sa tente loin des Italiens qui dorment juste en dessous des grottes.
Le lendemain, les quatre hommes pénètrent dans les grottes pour la première fois. Les premières explorations ne donnent rien, mais par la suite ils trouvent des ossements et des signes du passage de l'homme. Puis ils aperçoivent des mouvements. Aussi rapide qu'un oiseau, la chose ignore les cris de Delnegro. Cette nuit-là, les adorateurs discutent entre eux à voix basse. Ils parlent calmement de leurs soupçons sur le fait que les Tcho-Tchos vivent encore là. Il s'agit maintenant de les approcher et de communiquer avec eux. Bien sûr, ils ont bien deviné et, en ce qui les concerne, les Tcho-Tchos ne les attaqueront pas. L'Acolyte Blanc pourrait être parmi eux, venu avec ses serviteurs. Chumpo pénètre dans le camp cette nuit-là pour leur demander de partir. Delnegro hésite car il soupçonne qu'on lui cache quelque chose mais les autres refusent net.
Le lendemain à l'aube, le 6 novembre, ils découvrent que Chumpo est parti durant la nuit. Comme la lumière arrive dans la vallée, chacun des hommes sent qu'il est épié. Cependant, ils lancent une deuxième exploration des grottes. Ils trouvent un foyer encore chaud et une pièce décorée de douzaines de mâchoires humaines disposées symétriquement.

Le meurtre de Delnegro : les Tcho-Tchos apparaissent

Cette nuit-là, l'esprit du Grand Ancien envoie des rêves aux trois adorateurs qui se réveillent tous ensemble. Schippone a eu une vision de la perte de ses yeux. Il surveille Delnegro qui montait la garde et dit à Anzalone et Quarrie d'aller parler au soldat. Il se glisse hors du camp dans la nuit.
Delnegro voit les deux autres arriver. Ils commencent à lui parler, mais ça n'a aucun sens. Ils lui parlent des créatures dans la grotte, du Roi et ils sont frustrés qu'il ne comprenne pas… Delnegro entend un bruit derrière lui et comprend au dernier moment ce qui lui arrive. Il essaie d'attraper sa carabine mais Schippone le frappe avec un rocher. Il tire tout de même, à moitié aveuglé par son sang. Schippone le frappe encore et ses forces l'abandonnent… pour de bon. Dans la nuit résonnent le son du rocher qui frappe encore et encore le corps sans vie ainsi que les grognements de Schippone. Anzalone et Quarrie sont choqués : « Carlo, qu'as-tu fait ? ».
Au petit matin, ils ne sont plus que deux. Schippone s'est enfui, devenu complètement fou. Pendant la nuit, il a déshabillé Delnegro et l'a allongé sur une large pierre plate. Son sang est visible même dans l'aube naissante. Les battements du cœur de Chaugnar Faugn résonnent dans les pierres de la vallée et dans leur tête. Il est temps.
Les deux compagnons, Quarrie et Anzalone, se regardent et, sans un mot, se dirigent vers les grottes. Ils trouvent celle où le son est plus distinct et ils avancent dans l'obscurité pendant un long moment. Ils se rendent compte qu'ils sont suivis, mais cela ne les dérange pas. Enfin, l'expédition Anzalone arrive dans cette chambre. Ils se tiennent devant une chose aussi vieille que les étoiles. Un dieu. Il est totalement immobile mais il vit. Chaugnar Faugn.
Les Tcho-Tchos silencieux entrent derrière eux et les regardent attentivement. L'un des étrangers marche et parle mais l'autre se tient immobile. Les prêtres tcho-tchos trouvent cela étrange. L'un pourrait être l'Acolyte, mais sûrement pas l'autre. Ils s'amusent avec celui-ci avant de le livrer à Chaugnar Faugn. Les Tcho-Tchos attendent d'autres personnes qu'ils pensent devoir venir. Ce n'est qu'à ce moment qu'ils entreront tous dans Leng.
Schippone n'assiste pas à la suite, mais il sait ce qui se passe. Il sait qu'il ne peut rien faire contre. Il court, terrorisé, sans faire attention aux risques de chute. Chaque nuit, la chose qui le poursuit gagne du terrain pendant qu'il se repose. Il ne parvient pas à dormir et trébuche à chaque pas. Il est blessé, ensanglanté et épuisé. Il n'a plus qu'une arme à laquelle il s'agrippe désespérément. C'est presque une semaine plus tard qu'il parvient par hasard à un monastère. Les moines l'accueillent et signalent sa présence à Te. La nouvelle de la disparition de ses compagnons atteint rapidement Kagbeni et Tayen. Puis, plus rien ne se passe. Le garçon du monastère ne redescend plus et les villageois pressentent qu'un désastre se joue là-haut dans les montagnes.
Voilà les événements qui se sont déroulés avant l'arrivée des investigateurs à Drakmar.

Chapitre 11

Vers Drakmar

Où les investigateurs découvrent la folie des altitudes

En quelques mots...

Les investigateurs ont marché sur plus d'une centaine de kilomètres de la frontière de l'Inde jusqu'à l'Himalaya. Ils se trouvent à Drakmar dans la région de Tsang, au seuil du plateau de Leng.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont fait un très long périple, dans des conditions relativement confortables jusque-là. Maintenant qu'ils sont au Népal, il va leur falloir affronter l'Himalaya pour atteindre Drakmar, et pour cela, le seul moyen est la marche à pied et l'escalade ! Ils ont pu constater l'influence du Roi en Jaune et vérifier que l'expédition italienne les a bien précédés.

Enjeux et récompenses

- **Atteindre Drakmar**
  Dans un périple de près de trois semaines, les investigateurs doivent atteindre Drakmar. Pour cela, ils devront marcher, escalader et faire face au mal des montagnes. Le voyage n'est pas de tout repos !

- **Le journal de Schippone**
  Durant leur périple, ils trouvent des vestiges de l'expédition italienne, dont le journal de Carlo Schippone, écrit en italien. Ce journal s'avère être une aide précieuse pour découvrir dans le détail le trajet de l'expédition, mais n'indique pas ce qu'elle est devenue.

- **Neutraliser Schippone**
  En vue du monastère de Te, les investigateurs se font prendre comme cible par un tireur. C'est Carlo Schippone qui a massacré les moines, et maintenant s'en prend aux investigateurs. Ils devront le neutraliser, car il est très dangereux.

A l'affiche

L'Himalaya

Véritable adversaire des investigateurs, l'Himalaya devra être vaincu : conditions pénibles, mal des montagnes, froid, passages délicats,... Pendant près de trois semaines, il faudra que les investigateurs composent avec cet environnement difficile.

Tsewan Pemba

Ami de Jigme, Tsewan est un guide efficace qui mènera les investigateurs jusqu'à Kag.

Carlo Schippone

Adorateur qui tenait le journal de l'expédition, il est revenu au monastère de Te... Et a complètement perdu la tête. Il tue par haine de lui-même, et n'hésitera à aucun moment à le faire. C'est un excellent fusil, qui prendra les investigateurs comme cible à grande distance.

Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	↟↟↟↟
Époque	1920's

Ambiance

Ce chapitre met avant tout en scène l'Himalaya, qui va être l'adversaire principal des investigateurs. Le voyage est long, pénible et fatigant. C'est le dernier chapitre avant le dénouement final, qui somme toute est assez calme. Il permet de rassembler les derniers éléments avant d'affronter le Mythe à son apogée.

Nos jeunes Tsharka ont refusé d'aller au-delà de P'a-ling. Ils y avaient des amis et des parents, mais un jour de voyage de plus après Kagbeni les aurait menés au-delà des limites sûres du monde qu'ils connaissaient.

David Snellgrove, *Pèlerinage himalayen*

Les dieux vivent ici et pendant des milliers d'années, les prêtres, les moines et les érudits sont venus mourir ici.

Michel Peissel, *Mustang, royaume tibétain interdit*

Népal est un pays rectangulaire de 800 kilomètres de long sur 200 de large, au nord de l'Inde et au sud du Tibet, formé de quatre régions distinctes vaguement orientées d'est en ouest.
Au sud se trouve la jungle humide du Terai qui abrite la moitié de la petite population et la majeure partie des terres arables. Audessus se trouvent les Middle Hills, qui accueillent presque tout le reste de la population, les terres y sont plus élevées et les fermes nombreuses. Katmandou se trouve à l'est de cette région. Ensuite vient l'Himalaya, une région à plus de 3 500 mètres d'altitude, quasiment inhabitée. Enfin vient le Transhimalaya, un plateau aride situé à 7 000 mètres d'altitude. C'est dans la vallée de cette dernière région que se trouve le Mustang.

La flore et la faune

Dans les basses régions, le Népal est très boisé et abrite des oliviers et de l'euphorbe. Le sol est composé d'une riche argile rouge qui permet plusieurs récoltes, le blé dès avril, puis le riz lorsque la terre est inondée par les pluies, puis le maïs et le sarrasin. Vers le nord, alors que l'altitude augmente, les cèdres et les pins dominent jusqu'à ce que les plantes deviennent rares, au pied de l'Himalaya. De rares oliviers et genévriers sont les seules plantes de cet environnement désertique.
Des animaux potentiellement dangereux, comme les rhinocéros, les léopards tachetés, les ours sauvages et les tigres se trouvent dans la forêt tropicale. Après la forêt, les léopards des neiges, les ours noirs et les meutes de loup rôdent. Il y a aussi des animaux moins menaçants, comme les daims, les oies sauvages, les chacals et des animaux domestiques, dont le yack, les vaches, les dzos (des hybrides de vaches et de yacks), des chèvres et des poulets. Des chiens domestiques ou sauvages vivent près des installations humaines. Des meutes de singes rhésus ou de lémures peuvent être croisées dans les montagnes. Les oiseaux que l'on peut observer sont l'aigle, la crécerelle, la cigogne, le faisan, le coucou, la grive, le corbeau et le gobe-mouches.

Mode de vie

Bien que cela ait été toute une expérience d'assister au bruit et à l'étendue de l'Inde, le Népal sera certainement plus étrange encore pour un Occidental. La vie là-bas a peu changé depuis mille ans. Il n'y a ni route ni rail, la roue est peu utilisée voire inconnue dans les régions reculées et, sinon pour le commerce, qui se fait généralement avec les villages voisins, les voyages sont inexistants. Les gens naissent, vivent et meurent dans le même petit village de vingt ou trente maisons. Très peu de personnes ont déjà vu des Occidentaux, car les frontières sont fermées depuis des générations.
Les Népalais rencontrés dans le sud du pays sont des Hindous qui, comme leurs voisins Indiens, sont généralement polis, voire trop respectueux ou timides. Alors que l'influence tibétaine se fait sentir, une transition qui se fait au cours des jours huit à douze de la description détaillée (consultez la section « Dix-huit jours jusqu'à Drakmar », page 140), les gens deviennent plus robustes, courageux, directs. Ce sont des bouddhistes et le paysage est parsemé de temples et de monastères habités par des moines ou des nonnes, parfois par des lamas et des saints hommes. Des petits temples au toit en dôme, dans lesquels des reliques ou des textes sont enfermés, sont fréquents et peints en orange, rouge ou noir. Les villages deviennent de plus en plus petits alors que les investigateurs avancent et la population plus rare.
Des marchands, souvent des Tibétains, peuvent être rencontrés dans les villes ou sur la route. Ces hommes sont curieux et ouverts et chercheront souvent à acheter des choses que les investigateurs pourraient avoir avec eux ou en demanderont les prix. C'est une des obligations de leur métier. Dans cette société, un tel échange d'informations est le seul moyen de savoir quels prix appliquer d'une région à l'autre ou entre les pays. L'apparition d'Occidentaux attire également l'attention, voire les moqueries des Tibétains, à cause de leur peau pâle, de leur gros nez, de leurs vêtements bizarres, de leur pilosité. Tout attire leur attention.
Les nourritures de base de la région sont le riz et les lentilles ainsi que d'autres plats, comme le *dal* (soupe de lentilles), les légumes épicés, le *chappattis* (pain) et le *tsam-pa* (graine sauvage moulue et mélangée avec du lait, du thé ou de l'eau). Les collations douces et épicées incluent les *jelabi, laddus* et *mukdals*. Les Sherpas mangent du *gurr*, un plat de pommes de terre épicées et grillées comme des crêpes sur une grande pierre plate. La cuisine tibétaine comprend le *thukba* (soupe épaisse) et le *momos* (boulette de pâte farcie, frite ou bouillie). Les plats de viande sont à base de chèvre, de porc, de poulet ou de buffle d'eau. Il est interdit de manger du bœuf. La boisson nationale est le *chiya* (thé infusé avec du lait, du sucre et des épices et parfois salé avec du beurre de yack), alors que dans les montagnes, le *chang* est commun (bière à base d'orge, de maïs, de riz ou de millet), de même que l'*arak* (un alcool de patates fort) et le *raki* (un spiritueux fait de blé ou de riz). Les produits de luxe sont le miel et les abricots.
Ces détails peuvent être ajoutés pour agrémenter les détails de la vie au quotidien.

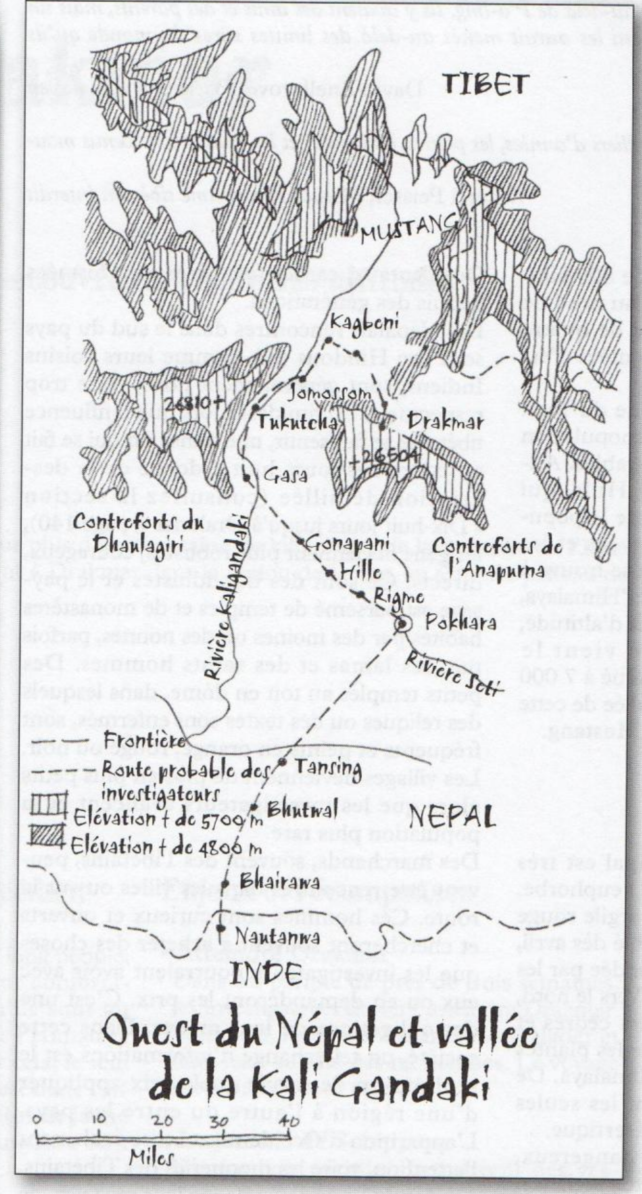
Y aller seul

Les investigateurs peuvent refuser l'aide de guide. Ils pourraient penser qu'ils n'ont pas besoin de s'attacher les services de quiconque s'ils ont un compas, une carte détaillée de l'Inde datant de 1926 et un ou deux membres avec une compétence *Orientation* suffisante. Sans aucune subtilité, le gardien pourrait leur faire prendre conscience des dangers d'une telle expédition : ils ne connaissent ni le terrain ni la route vers le Mustang, ils ne parlent probablement pas hindi, népalais ou tibétain et, plus important encore, ils ne peuvent pas porter eux-mêmes tout l'équipement dont ils ont besoin.

Si les investigateurs insistent pour être le plus indépendants possible, demandez en moyenne deux tests d'Orientation par jour de jeu. Un seul test suffit s'ils suivent la rivière Kali Gandaki, mais ils ont besoin de s'éloigner de la rive à intervalles réguliers chaque jour. Augmentez le nombre de tests à trois ou quatre si le groupe traverse la forêt, la jungle ou des terrains inconnus ou voyage dans le brouillard ou sous la pluie. Effectuez ces tests en secret et faites progresser leur expédition comme suit.

- Une réussite critique permet d'avancer rapidement et sans problème.
- Une réussite normale indique un voyage sans problème ponctué de quelques hésitations.
- Une réussite de justesse (réussi par moins de 10 %) indique une progression ralentie par des détours d'une heure.
- Un échec de justesse (raté par moins de 10 %) allonge le voyage de quelques heures suite à un mauvais choix de route.
- Un échec normal signifie qu'ils perdent presque toute la journée sur une fausse route pour un trajet qui aurait dû leur prendre une heure ou deux seulement.
- Un échec critique les met hors course pour une journée entière, leur laissant croire qu'ils sont sur la bonne route. Ils se rendent compte de leur erreur le matin suivant, mais ils ont cependant besoin d'un test d'*Orientation* réussi pour revenir sur leurs pas.

Si le voyage sans guide est géré de cette manière, les chances d'atteindre leur destination sont minces. Les investigateurs vont probablement s'égarer, ne pas réussir à trouver un abri et épuiser leurs provisions avant d'atteindre une habitation qui pourrait les sauver.



Ouest du Népal et vallée de la Kali Gandaki

L'avancée du groupe

Les investigateurs ont maintenant traversé la frontière pour entrer au Népal, très probablement en compagnie de Jigme, de ses quinze porteurs et de leur traducteur, Siva. Le voyage au Népal est divisé pour plus de clarté en un résumé quotidien des paysages, des distances et des événements. Le rythme suivi est raisonnable pour arriver jusqu'à Drakmar. Certaines journées sont de longues randonnées, d'autres plus courtes. Si le groupe ne respecte pas le programme, le gardien peut le modifier pour l'adapter. La route suivie par les investigateurs et par l'expédition italienne est très semblable jusqu'à Kagbeni. Des questions posées quant à un autre groupe demeureront souvent sans réponse, mais le gardien peut choisir, par l'intermédiaire de Siva, de fournir l'une des observations suivantes :

- Un groupe de nobles blancs est passé et ils étaient tellement riches qu'ils ont donné un bracelet en argent contre quelques œufs.
- Ils se rendaient «Ya la». ***Note pour le gardien :*** *« en haut » vers le haut de la vallée.*
- Un homme, pâle comme les autres, a soigné la fille d'un homme. ***Note pour le gardien :*** *Delnegro a soigné la forte fièvre d'une jeune fille avec des médicaments.*
- Ce sont des hommes qui utilisent les Gurkhas pour livrer leur guerre. Ils sont très riches, le plus humble ressemble à un prince.

Les informations obtenues aux trois haltes des investigateurs, les villages de Pokhara, Kag et Tayen sont plus importantes et se trouvent aux paragraphes appropriés. *(cf. p. 141,143 et 144)*

Dix-huit jours jusqu'à Drakmar

Référez-vous au plan de l'ouest du Népal et de la vallée de la Kali Gandaki, ci-contre.

Jour 1 : De Nautanwa à Butwal

La progression suivante prend pour acquis que les guides Jigme Rinzing puis Tsewan Pemba mènent le groupe. Les informations sur les régions traversées par les investigateurs seront glanées grâce aux commentaires ou réponses de Jigme ou Tsewan et traduits par Siva. Le premier jour, la région est très boisée grâce aux noyers, noisetiers, érables et à plusieurs plantations de thé. Les fermes sont entourées de champs de pommes de terre, de navets, de choux et de tomates. Le groupe traverse plusieurs villages puis la ville de Bharadwaj. Les gens de la région sont des Magars, un peuple Tibéto-birman principalement composé de bergers et de fermiers. Après une pause pour prendre un repas à base de riz à Bharadwaj, l'après-midi est passé à marcher jusqu'à Butwal, une ville au pied des monts Chure. La ville est composée de chaumières de deux étages recouvertes d'argile rouge. Le groupe dort dans la cour d'une auberge. La nuit est si douce que les tentes sont inutiles, sinon pour obtenir un peu d'intimité.

Jour 2 : De Butwal à Tansing

La campagne se termine et le groupe entre dans une gorge qui monte graduellement. Toutes les heures environ, ils traversent un village où les femmes travaillent dans des rizières en terrasse. À la fin de la journée, ils atteignent un petit village situé sur une crête. Le village s'appelle Tansing et comprend de beaux bâtiments de brique, dont certains font trois ou quatre étages de hauteur et ont des toitures en tuiles, ainsi qu'une rue principale pavée accueillant plusieurs magasins, dont certains vendent des objets en métal (de l'artisanat local). Au bout de la rue se trouve un temple dédié à Vishnu sous sa forme d'ours, Varahi.

Jour 3 :
De Tansing à Pokhara

Ceux qui n'ont pas l'habitude de tels voyages commencent à en ressentir la fatigue. Le Népal est un pays vallonné et la randonnée est rendue encore plus ardue par le fait que ni la montée ni la descente ne sont faciles. La forêt empiète sur la piste et une bruine légère commence le matin pour s'éterniser jusqu'en après-midi. Il n'y a aucun village à portée et, après une longue discussion entre Jigme et ses hommes, un emplacement est choisi et la nuit est passée à la belle étoile. Il fait froid et, bien que les Népalais s'enroulent simplement dans leur chubas pour dormir, les investigateurs jugeront probablement que leurs tentes sont nécessaires.

Jour 4 :
L'arrivée à Pokhara

La première partie de la journée est une répétition de la précédente. Le chemin est toujours inégal, mais monte surtout à travers une forêt dense de chênes. Au milieu de l'après-midi, la caravane atteint Pokhara qui se situe sur la rive de l'un des plus grands lacs de la région. Pokhara est la plus grande ville que les investigateurs verront au Népal. Elle accueille un bazar de magasins ouverts sur la rue. Le peuple Gurung obéit à une religion shamanique et des effigies en bois grandeur nature d'hommes et de femmes sont attachées à de nombreux bâtiments. Siva ne peut pas obtenir d'explication sur ces sculptures.

Yangser Chumpo

Toute investigation menée à Pokhara mène à Yangser Chumpo qui a guidé l'expédition italienne d'ici à Drakmar, d'où il a fui le 7 novembre. Il ne veut pas parler de son expérience, se montre morose et sur la défensive, mais des questions incessantes permettent à Siva d'obtenir et de traduire les éléments suivants :

- Il y avait quatre hommes. L'un parlait népalais et tibétain.
- Ils sont allés en un lieu appelé Drakmar, dans les montagnes au-dessus du monastère de Te. Te se trouve non loin du village de Kag. (Cela devrait être une information bien accueillie car elle confirme aux investigateurs la localisation de Drakmar.)
- La vallée au-dessus de Te n'est pas un lieu recommandable car les autels ont été détruits. Des fantômes noirs vivent dans les grottes.
- Il (Yangser Chumpo) a quitté les hommes car ils ne voulaient pas repartir avec lui.
- Il pense que les démons et les fantômes ont dû emmener les hommes.

Chumpo ne révélera pas l'emplacement de la vallée et ne parlera pas de retourner là-bas. Il serait probablement stupide de la part des investigateurs de révéler qu'ils se rendent à Drakmar car cela pourrait troubler Jigme et affecter leur capacité à employer de nouveaux porteurs ou guide.

Jour 5
De Pokhara à Rigme

L'ascension commence réellement alors que la végétation et l'humidité ambiante montrent que la caravane entre dans la jungle. Les seuls signes d'une présence humaine sont les rares fermes situées à côté des rizières. Alors que la nuit tombe, ils atteignent Nodara, vingt maisons alignées sur une route unique et pavée. Là encore, il y a des effigies sur les maisons, que Jigme identifie comme étant la déesse *Dhauliyta*. Il dit que les villageois offrent du lait et de l'encens trois fois par année à la déesse, toujours à la pleine lune, mais demeure vague sur les autres détails. Comme la plupart des Népalais, Jigme a une relation simple avec les dieux.

Jour 6
De Rigme à Hille (1 500 m)

Jigme dit qu'ils approchent maintenant de la route commerciale qui mène du Népal au Tibet. Le groupe a franchi la barre des 1 500 mètres d'altitude et traverse une jungle humide de pins, des petites vallées et de basses collines rondes. À deux reprises durant la journée, ils passent sur des ponts de corde pour franchir des gouffres (à la discrétion du gardien, tests d'*Agilité* avec un bonus de +20 %). À la nuit tombée, ils atteignent Hille, une autre ville accueillant un bazar, où se regroupent de nombreuses ethnies : Tibétains, Bahuns, Chetris, Magars, Tamangs, Rais, Limbus et Indiens. De l'autre bout de la ville, les investigateurs voient l'Annapurna pour la première fois. Sa masse blanche, magnifique et distante remplit tout l'horizon. Cette nuit est encore bien plus froide que la précédente.

Jour 7
De Hille à Gora Pani (2 500 m)

Le voyage du jour est difficile alors que la caravane grimpe de 1 000 mètres. Cela commence par l'ascension d'une montagne par un escalier de pierre sculpté au cours des siècles par les dizaines de milliers de voyageurs. Au sommet se trouve une forêt de rhododendrons entremêlés de sapins. De temps à autre, des fermes sont visibles à flanc de colline, entourées de champs d'orge. Les buffles d'eau se reposent dans des flaques de boue. Jigme dit que c'est son dernier jour de voyage. Il n'habite pas loin. Gora Pani est atteint au début de l'après-midi. C'est un village entouré de hauts arbres rouges où l'on cultive le maïs, qui est en pleine récolte. Demandez le premier test en raison de l'altitude. Bien que les investigateurs ne soient pas encore très haut, l'ascension s'est faite rapidement.

Jour 8
Trouver de l'aide à Gora Pani

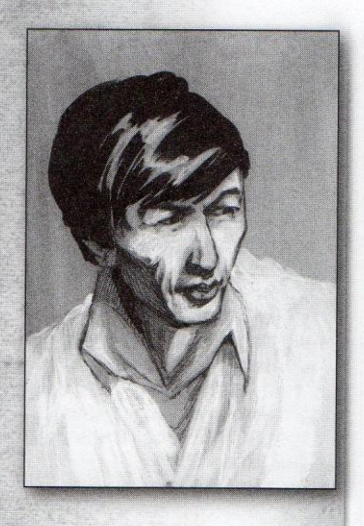
Le jour suivant, Jigme trouve un nouveau guide aux investigateurs, un villageois tibétain de ses amis, Tsewan Pemba. Tsewan connaît la région près de Lo et les y emmènera. Il parle népalais, tibétain et un peu hindi.

Le mal des montagnes

Le mal des montagnes est causé par une chute de la pression barométrique et donc du niveau d'oxygène absorbé par le corps humain. Le corps se défend naturellement contre cela en détectant le changement de pression puis en s'obligeant à prendre des inspirations plus profondes pour pomper plus de sang oxygéné sous une grande pression, mais il faut du temps pour faire ces ajustements. Donc, ce qui cause le mal des montagnes n'est pas l'altitude elle-même, mais le fait de l'atteindre trop rapidement. S'arrêter deux ou trois jours par tranche de 1 000 mètres grimpés permet normalement de s'acclimater.

Les règles pour gérer les effets de l'altitude sont décrites page 154 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*. Dans la suite de l'aventure, sont indiquées les altitudes pour chaque étape. Le gardien devra utiliser celles-ci pour appliquer les tests et les éventuels effets.

Il est à noter que ces règles permettent de simuler les effets physiques du mal des montagnes tout en évitant d'avoir à marquer une pause dans le jeu. L'ascension ne serait pas passionnante si les investigateurs devaient la faire à un rythme parfaitement raisonnable. Ces règles ignorent les facteurs qui peuvent affecter le mal des montagnes comme l'ingestion d'eau, le régime alimentaire, l'alcool et le tabac de même que la nécessité d'arrêter l'ascension ou de redescendre pour permettre la guérison.



Tsewan Pemba

30 ans, fermier et guide tibétain

APP	09	Prestance	45 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	38

Compétences

Écouter	60 %
Identifier la faune et la flore	56 %
Orientation	88 %
Pister	40 %
Prédire les tempêtes	50 %
Premiers soins	20 %
Sciences humaines :	
- Histoire (Tibet et Népal)	32 %
Se cacher	40 %

Langues

Hindi	12 %
Népalais	60 %
Tibétain	35 %

Attaques

Armes blanches : armes de mêlée 30 %, dommages 1D4+1
Corps à corps :
- Arts martiaux 50 %, dommages spéciaux
- Bagarre 32 %, dommages 1D6

Consultez la fin de ce paragraphe pour avoir ses caractéristiques. Seulement six porteurs sont disponibles pour remplacer les dix qui accompagnaient le groupe et bien qu'ils aient déjà mangé une certaine portion de leur nourriture et voyagent donc plus léger, il leur faut tout de même laisser certaines choses sur place. Les gardiens doivent décider des détails qu'ils veulent connaître quant aux bagages emmenés, mais ils devraient avoir au moins une liste des objets les plus encombrants et peu pratiques. Il faudrait également explorer l'effet psychologique que peut avoir le fait d'être privé peu à peu de leurs possessions.
Le soleil est bas dans le ciel lorsque les négociations sont enfin achevées et les investigateurs doivent passer une seconde nuit à Gora Pani. Le souper apporte une certaine variété fort appréciée grâce au fromage de chèvre de Langtang.

Conseil au gardien : *Si Jigme pense que Drakmar est le but des investigateurs, cela peut nuire aux négociations. Jigme connaît l'histoire de Yangser Chumpo. Dans un tel cas, il ne négociera pas avec Tsewan de bon cœur, voire refusera de le faire.*

Tsewan Pemba

Apparence et attitude

Tsewan Pemba est mince, mais résistant. Il a des cheveux noirs et une expression calme. Il est superstitieux, courageux, calme et doté d'un bon sens pratique.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Tsewan est né d'un père tibétain et d'une mère népalaise, dans la région de Dolpo au Népal et il s'est rendu au nord jusqu'à Lo, au Mustang. Il est bouddhiste. Tsewan et Jigme Rinzing se connaissent bien.

Intrigue

Tsewan est le second guide des investigateurs au Népal. Avec plusieurs porteurs, il guide les investigateurs et leur équipement le long des sept jours de marche de Gora Pani à Kag.

Jour 9
De Gora Pani à Gasa

Tsewan mène le groupe vers le nord-ouest par des collines basses et encore vertes suite à la mousson. La progression est calme jusqu'à ce que, subitement, vers midi, le groupe arrive au sommet d'une colline pour se trouver devant un gouffre. Ils ont atteint la rivière. Bien plus bas, la Kali Gandaki coule, tumultueuse et silencieuse, au fond du plus profond canyon sur terre.
Les trois derniers jours de voyage depuis Pokhara à Gora Pani allaient en direction du nord-ouest, parallèlement aux montagnes trente kilomètres plus loin au nord. Maintenant, la piste se dirige droit au nord, vers l'endroit où la rivière coule entre l'Annapurna à l'est et la chaîne des Dhaulagiri vers l'ouest. Au début de l'après-midi, les voyageurs atteignent Gasa, un grand village Thakali en pierre. Les maisons ont le toit plat et les femmes sont occupées à battre l'orge pour le séparer des tiges lorsque les investigateurs arrivent. Ils remarquent maintenant qu'ils se fatiguent plus vite que d'habitude et la courte journée de marche est la bienvenue.

Jour 10
De Gasa à Tukutcha (l'entrée dans le Népal tibétain)

Leur chemin longe la Kali Gandaki. L'avancée est lente car il est souvent nécessaire d'escalader des parois raides qui se jettent dans la rivière. À deux reprises, le groupe traverse la rivière par d'étroits ponts de corde (tests d'*Agilité* avec un bonus de +20%, à la discrétion du gardien). À la fin d'une longue journée de marche, ils atteignent un autre village, Tukutcha. Le tibétain est maintenant la langue principale, plus le népalais. Les six porteurs de Gora Pani n'iront pas plus loin, mais Tsewan en retrouve le même nombre qui accepte d'aller jusqu'à Lo.

Jour 11
De Tukutcha vers Jomoson (2 900 m)

Alors qu'ils grimpent, le climat change. Les moissons qui étaient récoltées dans les villages traversés la semaine passée ne sont qu'en train de mûrir ici. Le groupe a également l'impression de remonter dans le temps alors que le groupe laisse les vallées du Népal derrière lui. Les villages traversés et le mode de vie semblent incroyablement simples, le climat dur et les gens plus durs encore.
Le voyage commence par la montée de pentes herbeuses. Ils traversent ensuite une forêt de pins et des villages où poussent l'orge et le sarrasin. À midi, ils ont dépassé la zone touchée par la mousson et le terrain change dramatiquement. Des roches dénudées, des grottes créées par le vent et d'autres formations étranges composent le paysage. Aucun arbre n'est visible. À l'occasion, ils voient un petit village, comportant toujours un petit autel peint en rouge, noir et blanc. Tsewan dit qu'ils doivent toujours les contourner dans le sens des aiguilles d'une montre (bien que ce ne soit pas le terme qu'il utilise). Par endroits, il y a des tas de papiers et de vêtements attachés à des buissons ou des rochers. Ce sont des rouleaux de prière laissés là par des pèlerins ou des villageois. De loin, ils ressemblent à des robes en lambeaux dont les filaments pâles volettent au vent.
La nuit est passée dans une petite auberge sur le bord de la route, un simple toit sous lequel boire et étendre sa couverture, mais c'est un arrêt bienvenu car la température a encore baissé depuis les deux derniers jours.

Jour 12
Arrivée à Jomosom

Les investigateurs verront bientôt leurs premiers yacks, des bêtes aux longs poils



Le Rigsum Gonpo

Les trois couleurs souvent répétées que sont le rouge, le blanc et le noir (ou le gris et le bleu) représentent les trois dieux les plus importants du Mustang. Jamyang est le dieu de la sagesse, Chenresig celui du pardon et Chakna-Dorje celui qui combat pour le bien. Ces trois dieux, lorsqu'ils sont invoqués par leur couleur, protègent les lieux contre les démons qui pourraient venir des trois niveaux : le ciel (blanc), la terre (rouge) et le monde des morts (noir).

emmêlés de la taille de taureaux, mais aussi des *dzos*, aussi robustes mais plus obéissants. Tsewan dit que leur journée sera courte. Le groupe suit un cours d'eau sur un passage complexe où ils avancent lentement mais, avant midi, ils atteignent la ville de Jomosom. Tsewan dit qu'ils y passeront la journée car il souhaite parler à un homme d'un possible mariage avec sa fille. Autorisez tous ceux qui souffrent du mal des montagnes à faire un test de récupération.

Les maisons robustes ont toutes des tas de bois sur leur toit plat. Tsewan explique que le bois est un bien précieux ici et que la hauteur de la pile de bois indique le statut de l'occupant de la maison. Les fermes cultivent l'orge, le blé, l'avoine et les plantes tuberculeuses et élèvent des chèvres, des yacks et quelques cochons et poulets. Les villageois tibétains sont aussi des marchands et ils échangent du sel venu des lacs du nord du Tibet contre de l'orge et du riz venus des collines plus fertiles du Népal. Ils sont plus bruyants que les Népalais, calmes et respectueux. Les hommes semblent plus féroces et sont armés de longs couteaux incurvés. Les investigateurs auront l'occasion de voir ces différences car leur arrivée provoque un rassemblement de foule.

La ville abrite un temple. Le moine qui y vit ne parle que tibétain mais il fera visiter l'intérieur aux étrangers une fois qu'ils se seront déchaussés. Le bâtiment est simple sauf qu'à l'intérieur se trouve une peinture de cinq bouddhas. Un test réussi de *Sciences humaines : Théologie* ou de *Sciences humaines : Anthropologie* permet de reconnaître *Né dans une fleur de lotus, Lumière infinie, l'Imperturbable* et le *Bouddha noir.* Cette dernière divinité est un personnage vêtu d'une robe et d'une capuche, que leur guide identifie, par le biais de leur traducteur, comme étant le Dieu en Jaune. Le moine ne connaît rien du mythe d'Hastur mais dit que le Dieu en Jaune est le dieu du ciel.

Jour 13 : De Jomosom à la Dernière Ville – Kag (3 300 m)

Une fois de plus, la piste suit la Kali Gandaki. La rivière coule furieusement. Le paysage est composé exclusivement de falaises et de rochers. Même les berges de la rivière sont dénuées de toute végétation. Le groupe est dans les montagnes et se trouve au bord des grandes plaines d'Asie centrale. Un arrêt à une auberge au bout de quelques heures permet de se réapprovisionner en chang. Tsewan et les six porteurs en profitent largement avant de reprendre la route.

Le vent se lève et souffle en rafales, faisant gifler la poussière dans leurs yeux et leur visage. Alors que les ombres s'allongent, le groupe atteint ce qui ressemble à une forteresse perchée sur une haute falaise. La montée est d'environ une centaine de mètres sur une paroi lisse légèrement inclinés vers l'extérieur. C'est Kag. Tsewan conduit le groupe jusqu'à une petite porte et ils passent en file indienne dans un passage étroit jusqu'à une place bordée de maisons rouges et blanches. Kag est construite dans le style tibétain, avec de hautes maisons qui se touchent pour présenter une façade sans ouverture vers l'extérieur. Seul le monastère rouge est différent. Les gens ici sont des Khampas, un peuple guerrier qui s'amasse autour des étrangers. Tsewan répond à leurs questions. Ils ont également des histoires à raconter.

- Quatre hommes blancs sont passés ici au début du mois de novembre, ce que les villageois appellent « la saison dernière ».
- Un homme blanc se trouve au monastère de Te. Ils ne savent pas ce qui est arrivé aux autres qui voyageaient avec lui.
- Les gens murmurent que des fantômes errent dans les montagnes et que ce sont eux qui les ont emmenés.
- Ils disent que Te se trouve au nord-est, à deux jours de marche. Ils peuvent dire aussi que le guide des hommes blancs s'appelait Yangser Chumpo, un homme venu de la vallée de Pokhara.

Le journal de Schippone

Alors que les villageois se regroupent, l'un d'eux tient quelque chose. L'objet est un petit livre, relié en cuir rouge, un dictionnaire italien-hindi, hindi-italien. Les villageois accepteront n'importe quel objet de valeur contre ce livre puis montreront deux autres objets. Le premier est un autre petit livre, le second est une boîte en carton abîmée.

Le second livre a une couverture noire sur laquelle *Diario* est inscrit en lettres dorées. C'est le journal de Schippone, qu'il a tenu à jour depuis qu'il a quitté Milan, de son écriture serrée. Il se trouvait dans le sac qu'il a perdu deux jours après s'être échappé de Drakmar. Le sac a été trouvé par deux jeunes chevriers de Kag. Le villageois qui détient ces objets est le père des deux garçons. Donnez aux investigateurs le texte en italien du journal, soit le document *Les Oripeaux du Roi #29* qui se trouve en Appendice H (p. 189). Si les investigateurs peuvent traduire de l'italien, donnez-leur aussi une copie du document *Les Oripeaux du Roi #30,* la version anglaise du journal, également en Appendice H.

Ce journal pourrait nécessiter une traduction difficile, de l'italien à l'hindi puis (via Siva), de l'hindi à l'anglais. Le gardien peut exiger que cela nécessite plusieurs jours de travail et ne donner la traduction que par tronçons. Dans ce cas, les investigateurs feraient mieux de traduire les dernières entrées en premier.

Grâce au journal, les investigateurs apprennent avec une certaine précision ce que les Italiens ont fait, mais uniquement une partie de ce qu'ils ont trouvé. Ils n'apprennent rien sur ce qui leur est arrivé.

Sherpas

19 à 35 ans, népalais ou tibétains
Apparence et attitude

Les porteurs ont les cheveux noirs et la peau brun foncé. Ils sont petits, mais d'une grande force et endurance. Ils passent leur vie à l'extérieur et vieillissent rapidement.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
CON	15	14	16	15	17	16
DEX	15	14	16	15	16	14
FOR	13	15	13	16	14	14
TAI	11	12	11	13	12	10
INT	11	07	13	09	14	08
POU	08	13	11	09	10	12
PV	13	13	14	14	15	13
Impact	+0	+2	+0	+2	+2	+0

Compétences
Écouter 70 %
Identifier la faune et la flore 60 %
Orientation 55 %
Pister 20 %
Premiers soins 20 %
Sciences humaines :
- Histoire (Tibet ou Népal) 15 %
Se cacher 50 %

Langues
Népalais ou tibétain 40 %

Attaques
Armes blanches : armes de mêlée 30 %, dommages 1D4+Impact
Corps à corps :
- Arts martiaux 40 %, dommages spéciaux
- Bagarre 35 %, dommages 1D6+Impact

Notes : Les grandes différences entre les deux cultures sont que les Népalais sont plus insouciants, calmes et plutôt timides. Les Tibétains sont plus exubérants, courageux, pieux et quelque peu superstitieux

La boîte en carton contient six chargeurs de cinq balles pour fusil. Ce sont des calibres 6,5 mm destinés à une carabine légère. Une réussite spéciale en *Arme à feu* permet de déterminer cela aisément.

La nuit tombe et les investigateurs sont conduits en présence du chef du village et de ses conseillers, ils se voient offrir de l'arak et une place pour dormir au deuxième étage d'un bâtiment au-dessus d'une demi-douzaine de *dzos* qui occupent le bas du bâtiment. Alors qu'ils s'endorment, ils peuvent entendre les porteurs et Tsewan débattre chaudement.

Jour 15
De Kag à Tayen (3 600 m)

Les porteurs sont visiblement mécontents et se plaignent sans cesse. Après deux kilomètres, les berges de la rivière deviennent des falaises qui surplombent le groupe. La vallée est profonde de 5 900 mètres lorsqu'elle traverse l'Himalaya, environ 25 kilomètres plus loin. Ils doivent quitter la vallée de la Kali Gandaki.

Des heures sont consacrées à l'escalade des pentes gravillonneuses qui composent la rive est de la rivière. Il fait maintenant un froid mordant et l'altitude est de 3 600 mètres. Le groupe est passé de l'autre côté de l'Annapurna et peut voir au sud et à l'est les pics enneigés qui s'élèvent à 8 500 mètres, dans le ciel. Quelque part, tout en haut, se trouve Drakmar. Heureusement, alors que la nuit tombe, ils atteignent le petit village isolé de Tayen.

Les histoires à Tayen

Siva interprète et dit que les gens de Tayen confirment qu'il y a un étranger au monastère de Te. Le garçon qui est venu chercher de la nourriture pour le lama et les trois moines leur a dit que l'étranger venait des montagnes. Parfois, il utilise leur langue, parfois celle des dieux. Il avait des compagnons, mais les fantômes les ont pris. Le lama pense que les fantômes sont venus de Drakmar, où Guru Rimpoche a tué l'ogresse Balmo. L'étranger est visiblement béni des dieux.

Les villageois ajoutent que le garçon n'est pas venu depuis plusieurs semaines. Balmo erre à nouveau dans les montagnes et personne ne monte là-haut. Siva et Tsewan sont visiblement effrayés en écoutant cette histoire et pensent que le voyage doit se terminer ici. Les investigateurs leur diront certainement qu'il faut continuer. Ils le doivent.

Cette nuit-là, les rêves sont effrayants ou culpabilisants, selon ceux qui les font.

Les investigateurs laissés à eux-mêmes

Tsewan s'approche des investigateurs alors que le soleil se lève. Il dit que les porteurs et lui retournent chez eux maintenant et il leur demande son dû. Il ne changera pas d'avis. Siva aussi a trop peur pour continuer. Il dit qu'il attendra que les investigateurs reviennent des montagnes. Siva a été compréhensif en tout jusqu'à cet instant, mais il ne se laissera pas fléchir cette fois. Il demande aux personnages de renoncer à aller voir les fantômes.

Les porteurs s'étaient partagés jusqu'à deux cents kilos de charge et les investigateurs doivent donc renoncer à presque tout leur équipement. Sacrifieront-ils leurs fusils et leurs armes ou la nourriture ? Peuvent-ils prendre le risque de laisser leurs tentes ? Le gardien devrait demander une liste d'équipement à ce stade, en plus de savoir qui porte quoi, et s'assurer que la liste soit raisonnable.

Alors que le guide et les porteurs partent, Siva trouve un homme qui montera jusqu'au monastère avec les investigateurs. L'homme doit voir les moines pour qu'ils guérissent son fils frappé par les esprits. (Un test de *Médecine* permet de savoir que le fils n'est pas malade et n'a qu'une légère fièvre.)

Siva dit qu'il a appris auprès de Tsewan que le monastère se trouve à une journée complète d'escalade. Ils devront donc se hâter s'ils ne veulent pas passer la nuit dans la montagne car il y fera très froid. Les villageois lui ont

L'escalade et le temps

À plusieurs reprises lors du texte qui suit, un test d'Athlétisme (pour l'escalade) sera nécessaire. En cas d'échec, expliquez que l'investigateur a dérapé et demandez un test de Puissance ou d'Agilité, au choix du joueur. En cas de succès, l'investigateur s'est redressé, a enfoncé ses talons dans le sol, s'est rattrapé à quelque chose ou a repris pied. En cas d'échec, l'investigateur est tombé, ce qui peut être catastrophique.

Décrivez en détail ce qui se passe ensuite alors que l'investigateur commence à glisser sur la pente raide. Demandez un test de *Chance* (50%). En cas de succès, la chute est mineure et cause simplement un ou deux points de dommages, rien que des hématomes. En cas d'échec (mais pas de maladresse), la chute est grave et provoque 1D6 points de dommages. Demandez un deuxième test de Chance et, en cas d'échec, l'investigateur s'est blessé au genou, à l'épaule ou à la cheville. Il peut continuer, mais pas porter de charge ni suivre l'allure. Il subit un malus de -10 % à toutes ses actions physiques.

Si le premier test de Chance résulte en une maladresse, la chute est mortelle. L'investigateur tombe de trente mètres ou plus et perd 2D6 points de dommages. Si 8 points ou plus sont perdus, le personnage peut s'être cassé ou déboîté un membre(cf. *les séquelles et leurs effets*, page 96 du Livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*). Pour empêcher cela, demandez un deuxième test de *Chance*.

Si les investigateurs ont de la corde et sont encordés tous ensemble, demandez un test de Puissance aux personnages qui sont encordés de part et d'autre de l'investigateur qui chute. Un succès retient l'investigateur qui ne perd qu'un ou deux points de dommages. Un échec signifie que les personnes voisines ont également glissé et doivent effectuer les tests de Puissance ou d'Agilité décrits ci-dessus. Les choses ne font qu'empirer !

En plus de toute blessure, ces chutes peuvent, à la discrétion du gardien, endommager les objets ou provoquer leur perte. Peut-être même qu'une telle perte ne sera pas découverte avant que l'objet ne soit utile.

Le temps

Une fois que les investigateurs ont dépassé Tayen, la température, particulièrement la nuit, est suffisamment froide pour soulever le risque de blessures. S'ils sont bien habillés, qu'ils marchent durant la journée et qu'ils s'abritent du vent la nuit (dans un bâtiment ou dans une tente bien montée), ils n'en souffriront pas. S'ils ne respectent pas ces conditions, le gardien devrait demander un test d'Endurance. Un échec indique que la température de leur corps est passée sous la norme et ils tremblent, sont perturbés, perdent l'équilibre ou hésitent avant de marcher ou d'accomplir toute autre tâche. Ils peuvent continuer, ils subissent un malus de -10 % à toutes leurs actions physiques. Ces pénalités sont cumulatives avec celles provoquées par le mal des montagnes. Ces symptômes devraient être décrits en privé afin d'encourager la paranoïa de chacun. Ces symptômes ont-ils une cause physique ou mentale ?

Des tests réussis de Premiers soins ou de Médecine peuvent aider à guérir en diagnostiquant les symptômes et en encourageant le personnage à couvrir toutes les parties exposées de son corps, à boire une boisson chaude, voire à s'installer dans son sac de couchage avec une autre personne. Le traitement prend quatre heures.

raconté que l'emplacement où Balmo a été tuée se trouve dans la première vallée au-dessus du monastère, « vers le soleil levant », donc l'est. Leur nouveau guide emmène de la nourriture au monastère. Il reste un peu à l'écart des investigateurs et semble pressé de partir. Une fois en chemin, il ne communique absolument pas avec les investigateurs, qui n'apprendront même pas son nom.

Jour 16
De Tayen à la montagne

C'est le jour le plus dur jusqu'à présent. Pour l'instant, les investigateurs ont suivi les vallées du Népal, ont grimpé lentement mais inexorablement, contournant les sommets qui les surplombaient. Maintenant, ils entrent dans les montagnes. Il n'y a aucun passage d'escalade technique, mais certains demandent force, équilibre et attention. Il faut de six à sept heures de marche ardue pour arriver au monastère, sur un terrain rocailleux et à la pente raide, soit une montée de 700 mètres, et il n'y a que sept heures de jour. Le voyage pourrait donc bien prendre plus que la journée indiquée en titre.

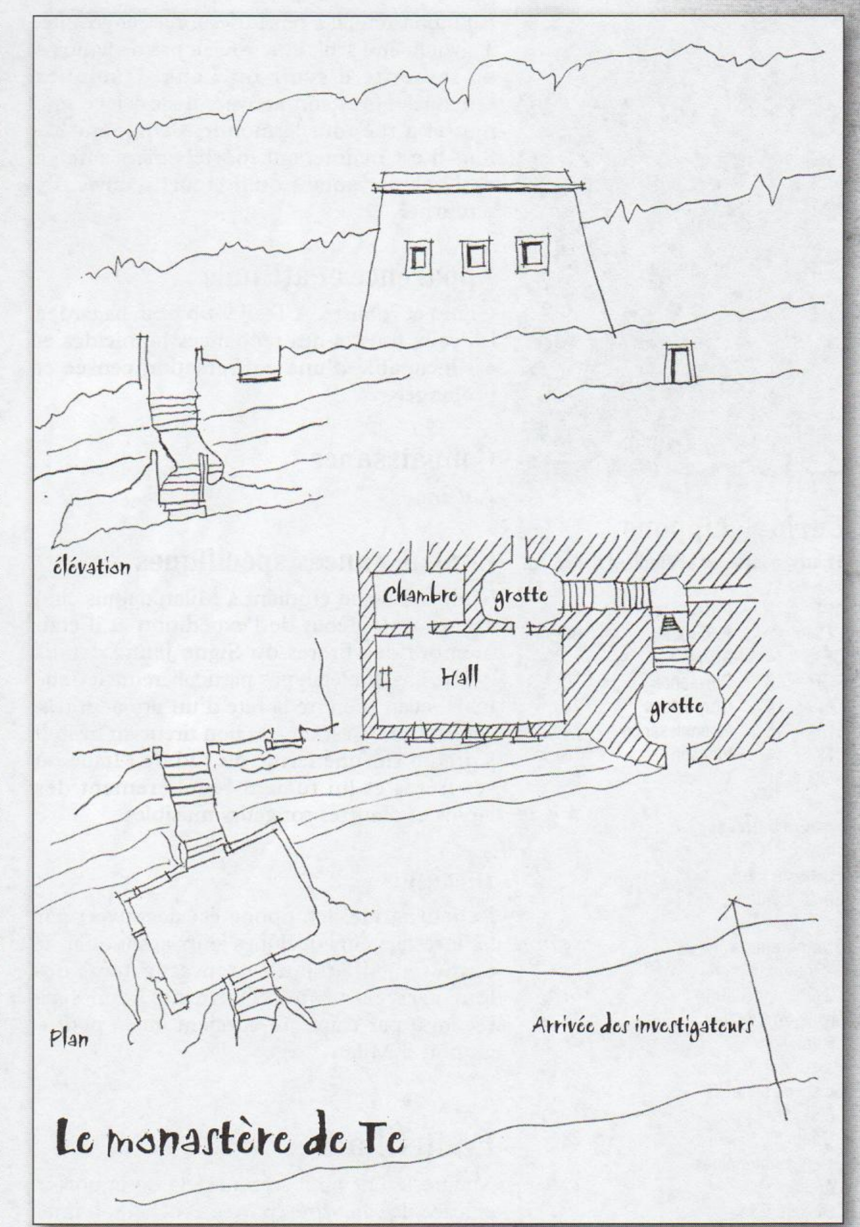
Deux heures après le départ, alors que le groupe négocie un passage difficile obstrué par des roches, demandez à chaque investigateur de faire un test d'*Athlétisme* et consultez l'encadré « L'escalade et le temps », ci-contre. Le gardien peut également choisir d'effectuer un ou deux tests par jour. Un investigateur souffrant pourrait remettre en question la possibilité pour le groupe d'atteindre Te durant la journée. Le guide n'a pas besoin de faire ces tests, il se déplace avec agilité et rapidité et est toujours cinquante mètres devant les investigateurs.

Si le groupe parvient à garder le rythme et qu'ils atteignent le monastère en une journée, sautez au paragraphe suivant. S'il leur arrive un problème, ils doivent camper dans la montagne. Le guide demeure avec eux, même s'il n'est pas content et qu'il le fait savoir. Il mange un peu de riz froid puis, après s'être monté une petite tente avec une chuba et quelques bâtons, il s'endort. Pour les investigateurs, le gardien pourrait devoir consulter les informations sur le temps dans l'encadré « L'escalade et le temps », ci-contre. La nuit est très froide et le vent constant.

Le monastère de Te (4 200 m)

S'ils n'ont pas pris de retard, la lumière commence à décroître lorsque le monastère devient visible, loin au-dessus du groupe. Si le groupe a campé dans la montagne, le soleil peut n'être levé que depuis quelques heures. De toute manière, le monastère est une vision incroyable et imposante.

Construit de la même pierre que celle sur laquelle il est construit et recouvert d'argile peinte en rouge, le monastère est agrippé sur une falaise à pic, dont une vaste plaque a été peinte en blanc. Alors que les investigateurs approchent, ils constatent qu'une grande partie du monastère est en ruines. Seul le temple principal semble à peu près intact. Comme la plupart des bâtiments tibétains, il a de toutes petites fenêtres pour laisser passer le froid au



minimum. Il n'y a aucun signe de vie, personne, pas d'animaux, de bruit ou de fumée. Si les investigateurs choisissent de se montrer prudents, dites-leur que l'entrée principale se trouve au-delà d'une étendue à découvert mais qu'à leur gauche, des grosses pierres sont éparpillées jusqu'à un des murs du bâtiment. Ces rochers ont dû tomber de la falaise en surplomb. Lorsqu'ils se trouvent à environ 400 mètres du bâtiment, leur guide, qui se trouve 100 mètres en avant d'eux, s'arrête et appelle. Un instant plus tard, une personne, un homme selon eux, apparaît à la porte. L'homme s'arrête puis un coup de feu éclate et se répercute dans la montagne.

Carlo Schippone

Les moines de Te se sont occupés de Schippone qui, à son arrivée, souffrait du froid et d'engelures légères. C'était le premier homme blanc qu'ils voyaient et son arrivée les avait intrigués. Avec le peu de tibétain qu'il connaissait, il leur a raconté l'histoire de Chaugnar Faugn – l'ogresse Balmo, ont compris les moines – et il a utilisé Implanter une suggestion pour faire croire au lama qu'il avait communié avec les dieux et survécu.



Carlo Schippone

31 ans, adorateur et étudiant italien

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	17

Compétences

Bibliothèque	64 %
Métier : agriculture	41 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Orientation	44 %
Persuasion	31 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	40 %
- Géologie	36 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	42 %
- Histoire 63 %	
Sciences occultes	12 %

Langues

Anglais	08 %
Français	25 %
Italien	84 %
Latin	40 %
Tibétain	13 %

Attaques

Armes à feu : armes d'épaule 80 %, dommages 2D6+2

Armes blanches : armes de mêlée 36 %, dommages 1D4+1D2+Impact

Corps à corps :

- Arts martiaux 37 %, dommages spéciaux
- Bagarre 42 %, dommages 1D3+Impact

Sa carabine contient des chargeurs de cinq balles et a une cadence effective d'un coup tous les deux tours.

Au monastère, il a repris des forces et ensuite, il a voulu être seul. Il ne voulait pas de témoins de sa honte d'avoir fui Leng. Quelques semaines après son arrivée, il s'est levé une nuit et a tué tout le monde. Schippone est fou. Il est maintenant mortellement effrayé de Drakmar autant qu'il meurt d'envie d'y retourner.

Apparence et attitude

Grand et robuste. À Te, il est barbu, hagard, a les yeux fous, a des tendances homicides et est incapable d'une conversation censée et prolongée.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Schippone était étudiant à Milan depuis cinq ans avant le début de l'expédition et il était membre des Frères du Signe Jaune depuis quatre ans. Il n'était pas particulièrement doué mais savait prendre la tête d'un projet et travaillait dur. C'est un très bon tireur au fusil. Il a grandi sur une ferme du sud de l'Italie où ses frères et lui tuaient régulièrement des lapins et d'autres rongeurs nuisibles.

Intrigue

Le journal de Schippone est découvert par les investigateurs quelques jours avant qu'ils le retrouvent. Il attaque les investigateurs dès leur arrivée au monastère de Te. Il sera reconnu par ceux qui auraient vu sa photographie à Milan.

La fusillade

Malgré le fait qu'il soit au-delà de la portée efficace de son arme (portée Proche, soit inférieure à 50 m), Schippone prend le temps de viser et son coup est sûr. Il atteint le guide dans la poitrine, le faisant se retourner sous l'impact avant de le faire tomber. Quelqu'un doit réussir un test de *Premiers soins* ou de *Médecine* pour lui dans les trois tours, ou il mourra. Demandez aux investigateurs un test d'*Armes à feu : armes d'épaule* ou *Armes à feu : armes de poing* (selon leur meilleure compétence). Un succès indique à quel point un tel coup était difficile à réussir.

Schippone avance calmement, mais à grands pas, hors du monastère tout en regardant les investigateurs et en rechargeant son arme. Il ne peut tirer qu'une fois tous les deux rounds. Son prochain coup sera tiré à moins de 200 mètres (portée *Loin*, soit un simple malus de -20 %). Il marque une pause pour augmenter sa précision et tire encore avant de se remettre à avancer. Sans aucune attention à sa sécurité, il continue à avancer vers l'investigateur le plus proche. Il s'agenouille et continue de tirer avec précision. Il a trois autres chargeurs de cinq coups et tirera jusqu'à ne plus avoir de balles.

Si Schippone vit encore, les investigateurs découvriront qu'il est motivé par la haine de lui-même. Il parle en italien de son manque de courage, de son envie qu'il vienne, qu'il goûte, sente, lèche et nettoie la terre. Tout cela semble dépourvu de sens. Si le groupe réussit un test de *Baratin* pour faire passer le fait qu'ils ne comprennent pas, il passe au latin. En dehors des munitions, Schippone a un couteau de chasse à large lame, une montre Van Buren, des allumettes, quelques roupies et une clé (celle de son domicile, à Milan). C'est un homme dangereux à garder comme prisonnier. Il est encore assez rusé pour Implanter une suggestion et pouvoir ainsi assassiner ses geôliers.

À l'intérieur du monastère

Les investigateurs peuvent entrer dans le monastère par la porte que Schippone a utilisée. À l'intérieur se trouve une grotte grossièrement taillée, très sombre, et un escalier qui monte. S'ils n'ont pas de source de lumière, les investigateurs doivent tâtonner. Des marches de pierre et des échelles en bois – dont certaines ont été brisées par Schippone lorsqu'il cherchait du bois de chauffage – mènent à une autre grotte sombre, puis à une salle de réunion, plus grande.

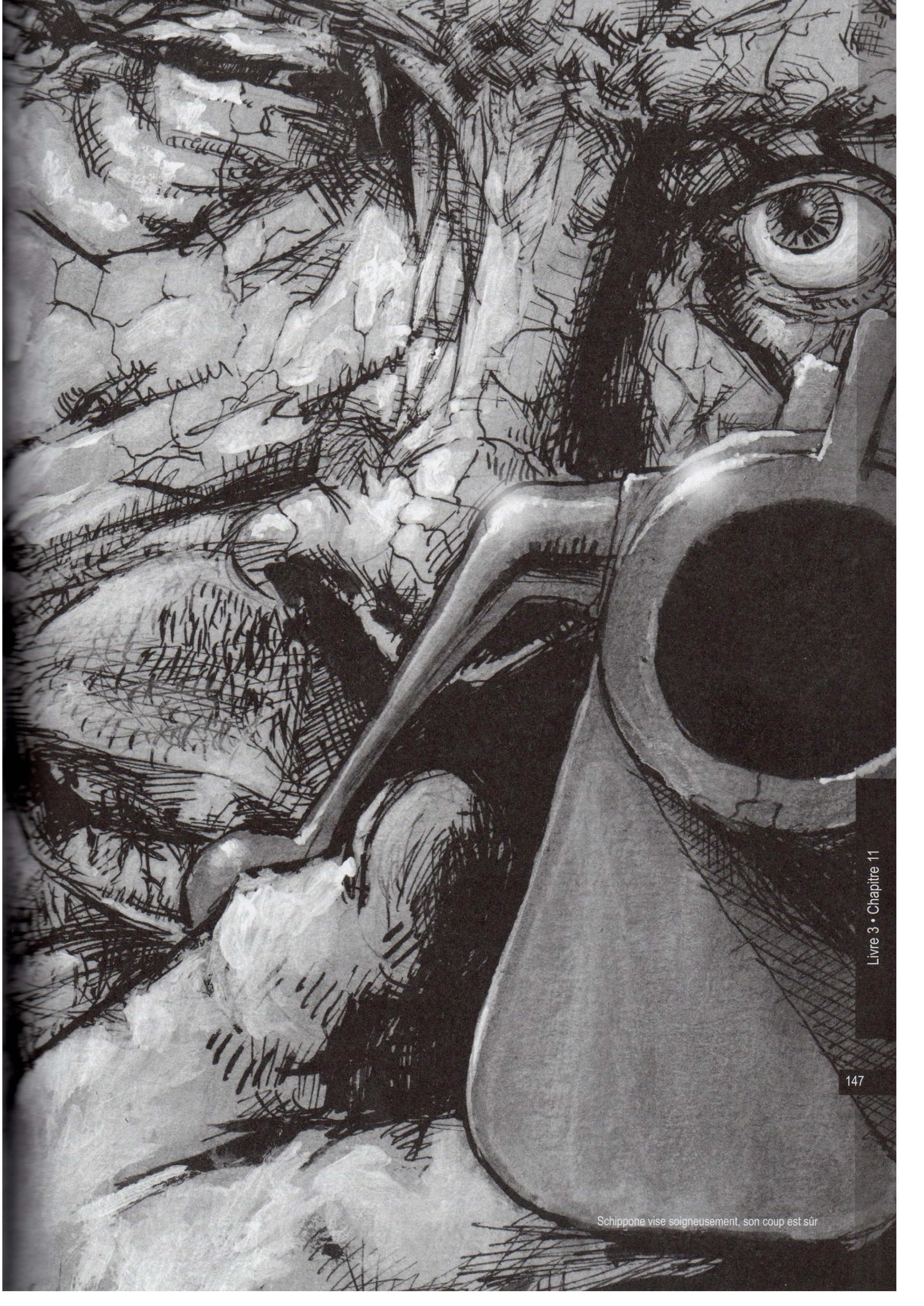
Cette salle comprend trois petites fenêtres, laissant passer un mince rai de lumière. À l'extrémité de la pièce se trouve un autel en bois sculpté de fresques des cinq bouddhas. Un test de *Sciences humaines : anthropologie* ou *Sciences humaines : théologie* permet d'identifier *l'Illuminateur, Succès infaillible, Vie éternelle, Celui qui est né du joyau et Dieu en Jaune*. Ce dernier a déjà été vu à Jomosom. Au-dessus de l'autel se trouve une étagère recouverte de statues, de livres et de manuscrits. Les livres et parchemins ne concernent pas le Mythe bien que certains pourraient avoir de la valeur pour des collectionneurs privés ou des musées. Autorisez un test de *Sciences humaines : histoire* à la moitié de la compétence pour choisir les plus prometteurs si le groupe ne se sent pas incapable de voler dans un monastère. Au centre de la pièce se trouve un lit, plusieurs couvertures, un petit tonneau d'eau, un peu de riz cuit, des noix, du miel et du pain dur. Une odeur nauséabonde émane des alentours. Dans une salle adjacente, le groupe trouvera cinq cadavres déposés côte à côte : quatre adultes – le lama et ses trois moines – et un garçon. Les corps sont en état de décomposition avancée puisqu'ils sont là depuis la mi-novembre. La vue et l'odeur font perdre 1/ 1D3 points de Santé. L'exploration permet de trouver une douzaine d'autres pièces, mais inutilisées depuis longtemps et dénuée de tout objet d'intérêt.

Si le groupe est arrivé là dans la journée, il choisira certainement de passer la nuit sur place. Aussi morbide que ce soit, il fait un froid glacial dehors et le vent souffle. Il est possible de faire du feu avec le bois des échelles, du lit ou de l'autel et cela empêchera de souffrir du froid.

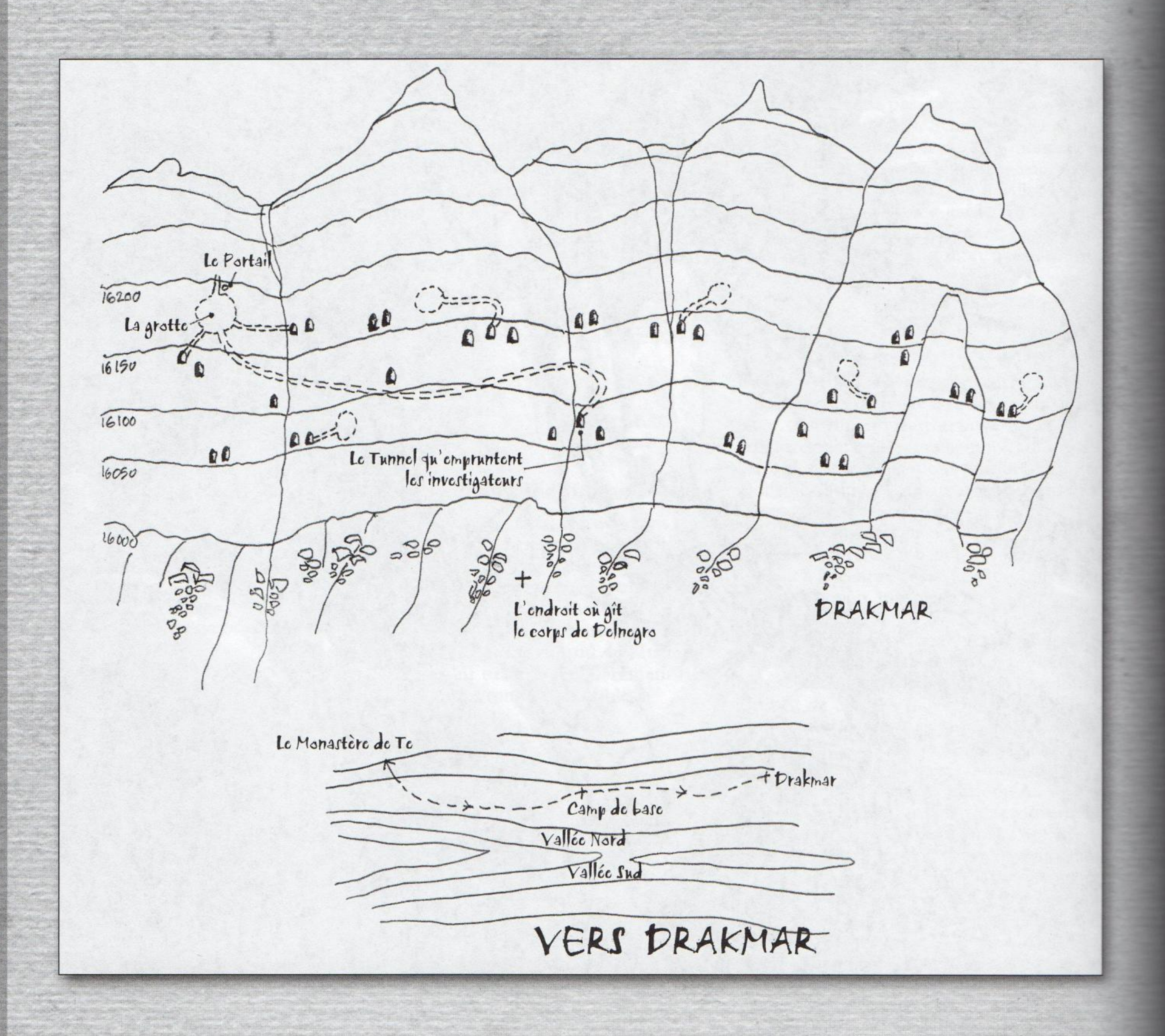
Jour 17
Vers Drakmar

Les investigateurs ont le journal de Schippone et les instructions de Siva pour trouver la vallée. Le début de la route depuis le monastère est aussi difficile que le jour précédent. Durant trois heures, les investigateurs sont obligés de





Schippone vise soigneusement, son coup est sûr



Document Les Oripeaux du Roi #30 : Journal de Carlo Schippone, traduit de l'italien

Jour 1 *– Ai quitté Naples sur le Vittorio Alfieri en direction de Bombay. Sale, bondé et bruyant mais solide je pense. Il nous transporte, Anzalone, Quarrie, Delnegro et moi en plus de sa cargaison de vin.*

Jour 2 *– Loin de Delnegro, nous révisons le trajet pour atteindre le Mustang et Drakmar. Rejoindre Calcutta et Darjeeling nécessite un voyage autour de l'Himalaya et à travers le Tibet. Cela ajoute un mois au moins par rapport à l'autre route : vers le nord à travers l'Inde jusqu'à Nautanwa. Si nous prenons cette route et traversons la frontière, nous marchons vers le nord pour atteindre les contreforts du Népal puis vers la rivière Kali Gandaki entre les montagnes jusqu'au Mustang et à Drakmar. Nous tombons d'accord pour Nautanwa. Maintenant il faut convaincre notre compagnon.*

Jour 4 *– J'écris sur le pont quelque part en Méditerranée. Hier, Quarrie a utilisé les doux mots d'Hastur pour brouiller les souvenirs de Delnegro quant aux ordres reçus de l'armée. Aujourd'hui, il a employé une variation de cette même langue subtile pour le convaincre que notre but est Drakmar. Delnegro pense maintenant que c'était le plan depuis le début. Je suis presque peiné pour cet imbécile. Anzalone a dit au capitaine du bateau que nous débarquerons à Bombay.*

Jour 12 *– En parlant avec un des matelots, j'ai appris qu'il était de Civitavecchia. Il se trouve que nous connaissons tous deux l'un des prêtres de là-bas.*

Jour 18 *– Je ne peux pas dormir. Dans l'obscurité, mon esprit vagabonde mais ne suit pas mes pensées habituelles quant à ma mort future. Que sommes-nous en train de faire ? J'ai tant de craintes. Allons-nous trouver Drakmar ? Si nous réussissons, serons-nous assassinés par Chaugnar Faugn et les Tsotsowas comme ils ont dû en tuer tant d'autres ? Et si nous ne parvenions pas à ramener le Roi en Jaune sur Terre ? Et si nous réussissions ?*

Jour 19 *– Non, nous allons réaliser de grandes choses. Nous allons devenir des légendes.*

Jour 25 *– Ce n'est pas facile de dormir avec cette chaleur. Je compte les jours avant que nous quittions ce navire.*

Jour 36 *– Sommes arrivés à Bombay et prétendons que nous allons vers Darjeeling et le Tibet.*

Jour 37 *– Anzalone, Quarrie et moi sommes allés aux tours du silence pour parler avec un saint homme, un parsi de renommée locale. La plupart viennent pour écouter, nous sommes venus pour*

parler. Nous avons parlé de Chaugnar Faugn et de l'Acolyte Blanc qui l'attend. Nous avons parlé du fils de l'Acolyte, le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux qu'on ne voit qu'en rêves et de l'Étranger au Masque pâle, le fantôme qui se trouve parmi nous. Enfin, nous avons parlé d'Hastur, le père, que Quarrie et Villiers ont vu. J'ai observé l'homme attentivement. Bien qu'il ne parle pas, je peux lire dans son regard qu'il sait que ce que nous disons est vrai, qu'il sait que cela va arriver, qu'il sait que nous y participerons.

Jour 38 *– Nous nous sommes promenés dans Bombay aujourd'hui et avons vu le Signe Jaune peint. Nous avons vu les soies blanches et les oripeaux. Nous sommes les seigneurs de ces lieux, le prophète nous accompagne et mes doutes ont disparu.*

Jour 39 *– Nous quittons la ville en train. Il y a quatre jours de voyage jusqu'à la frontière.*

Jour 42 *– Le pays est immensément vaste. Il me semble que nous voyageons à contre-courant, traversant le même paysage heure après heure. Les gens d'ici m'impressionnent, ils sont pleins de vie, sérieux, dévots et fiers. Ils sont prêts et ce sera un bon pays pour lui.*

Jour 43 *– Ville de Nautanwa. Nous espérons franchir la frontière demain. En attendant, nous rassemblons de la nourriture et d'autres équipements. Il y a presque tout ce dont nous avons besoin au village.*

Jour 45 *– Anzalone doit encore trouver un guide. Quarrie et moi disons que nous devons partir maintenant et trouver un guide de l'autre côté de la frontière. Mais Delnegro dit que nous devons attendre, que nous ne pouvons pas tout porter nous-mêmes et Anzalone l'écoute. Nous pensons que nous devrons attendre une caravane qui arrive du sud.*

Jour 47 *– Une caravane de Népalais est arrivée aujourd'hui. Anzalone leur a parlé avec le peu de népalais qu'il connaît et en hindi. Ils nous emmèneront, ainsi que notre chargement, jusqu'à Pokhara, mais nous devons attendre que leur chef (son nom est Ripa Tendruk) finisse ses affaires ici avant de repartir.*

Jour 51 *– Tendruk n'est pas prêt. Il ne se montre pas pressé. Il sourit et rien ne le dérange. J'ai peur que nous attirions l'attention des Britanniques. Nous sommes si près maintenant. Je regarde au nord et je sais que les nuages cachent les montagnes où nous le trouverons.*

Jour 52 *– Nous sommes enfin au Népal. Ce matin, les porteurs se sont plaints de leur chargement et j'ai dû peser chaque sac pour qu'ils soient tous identiques avant qu'ils veuillent bien les reprendre. Nous quatre, nous n'avons pas pu traverser la frontière avec eux, mais nous sommes passés par la forêt pour les rejoindre plus loin sur la route. Anzalone s'est rasé barbe et moustache et nous avons enfilé les mêmes lourdes robes népalaises qu'ils portent tous. Nous avons eu un petit ennui. Nous devions passer un poste frontière où les gardes semblaient énervés et voulaient savoir qui nous étions. Anzalone a donné à notre guide quelques pièces et deux bouteilles d'alcool local pour payer notre passage et cela leur a suffi.*

Jour 57 *– Village de Pokhara. Tendruk habite ici et n'ira pas plus au nord. Nous avons donc besoin d'un autre guide. Nous avons aussi besoin de plus de provisions. Les billets que nous avons apportés sont inutilisables. Les gens ici n'en veulent pas et il ne nous reste que quelques pièces.*

Jour 59 *– Nous avons un nouveau guide Yangser Chumpo. Un Tibétain. Delnegro et moi sommes allés explorer notre chemin au nord-ouest tandis qu'Anzalone et Quarrie restaient au village. Ils ressentent déjà le manque d'air.*

Jour 61 *– J'aimerais avoir de la vraie nourriture. Nous ne mangeons que du riz et presque rien d'autre.*

Jour 63 *– Quittons Pokhara rapidement. Nous trois, Delnegro, Chumpo, quatre porteurs et cinq yacks, chacun avec son conducteur. Les yacks sont des bêtes fortes au caractère diabolique.*

Jour 65 *– Anzalone a troqué de la verroterie qu'il a achetée en Inde contre des pommes de terre, des œufs et des poulets. Un festin.*

Jour 67 *– Arrivons enfin à la rivière.*

Jour 71 *– Village de Tukutcha.*

Jour 72 *– Aujourd'hui durant notre ronde, nous avons pénétré dans le Mustang. Au matin, nous nous dirigerons vers l'Annapurna et commencerons la recherche de Drakmar.*

Jour 73 *– C'était une escalade difficile aujourd'hui et bien que Delnegro et moi soyons en forme, Quarrie et plus particulièrement Anzalone ont eu besoin de beaucoup d'aide. Leur respiration est hachée et Anzalone se plaint de migraines et de nausées.*

Jour 74 *– La carte d'Anzalone ne nous est plus d'aucune utilité. Nous nous sommes séparés. Je mène un groupe pour escalader la vallée asséchée. Delnegro mène l'autre groupe sur la rive sud. Nous avons marché toute la journée avant de nous retrouver pour camper à la tombée de la nuit. Il fait très froid. Personne ne vit ici. Il n'y a rien pour personne.*

Jour 75 *– Nous l'avons trouvé. Mon groupe est tombé dessus à la mi-journée, juste où nous pensions qu'il serait. Les grandes falaises et le sol de la vallée sont peints en orange et il y a des grottes tout autour. Nos porteurs sont partis et bien que le guide soit resté, il ne campera pas dans la vallée. Anzalone est vraiment malade maintenant. Il s'est réveillé plusieurs fois dans la nuit en disant qu'il suffoquait.*

Jour 76 *– Nous pénétrons dans Drakmar pour la première fois. Il y a des inscriptions sur le mur, avec des dessins. Dans la quatrième grotte, une créature nous observait dans l'obscurité. Presque immobile. Un Tsotsowa. Quand je l'ai aperçu, il est parti tranquillement. Delnegro l'a vu ensuite. Il a crié et levé son arme, mais je l'ai arrêté. J'ai dit que ça devait être un moine ou même un des porteurs qui revenait. Mais il n'en a rien cru. Il est sur ses gardes maintenant. Notre guide est parti cette nuit. Nous y sommes retournés aujourd'hui et avons trouvé des déchets frais et des os humains. Juste des mâchoires, auxquelles toutes les dents ont été arrachées je pense. Il y a un bruit régulier et profond que l'on entend (était-il là depuis le début ?) et le sol semble vibrer. Il bouge en rythme avec mon cœur. Je pense que je vais bientôt paniquer. Delnegro insiste pour que nous quittions cet endroit et nous avons acquiescé. Il emballe tout tandis que j'écris ces lignes. Il compte monter la garde toute la nuit. Mais aucun de nous ne partira. Qu'as-tu fait dans tes rêves J'ai vu le monstre, la racine de tout le mal Un rêve et une réalité Un cauchemar ou non Réveil dans la pression de la peur et du plaisir Nous trois et lui un peu à l'écart Il parle et quand il me regarde avec ses yeux je le frappe Je le frappe encore à terre Encore et encore Il met si longtemps à tomber Je le regarde Maintenant, ils sont furieux Qu'as-tu fait Qu'as-tu fait Haine Qu'as-tu fait Mais comment as-tu pu C'est peut-être l'Acolyte Blanc Non Qu'as-tu fait Non Il ment Et là allongé devant moi un morceau de viande sanglante Il les attend et avec lui ils viendront*
Un dieu Un monstre Qu'ai-je fait Il y a là un morceau du monstre Miri Nigri Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait

Fin de la traduction du journal

passer par les mêmes pentes raides et pleines de graviers. Le monde est monochrome : noir, gris et blanc. Le gardien peut demander des tests d'*Athlétisme* à tous les investigateurs (consultez l'encadré sur l'escalade, p. 144). Si le groupe a déjà été durement atteint par les chutes, le gardien pourrait également choisir de réduire les effets de tout échec. Une répétition d'événements similaires nuirait à l'aventure.

En fin de matinée, le petit groupe franchit la crête, enfin. La vallée est aussi raide et sèche qu'un sillon cuit par la chaleur de l'été. La vallée est orientée vers l'est. Le vent y souffle férocement et sans discontinuer. Bien qu'il soit facile de marcher dans la vallée, les rafales de vent poussent les investigateurs (Rafales de FOR 12 - cf. *Le vent et les tempêtes*, page 153 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*). S'ils veulent vérifier, il existe vraiment une vallée parallèle au-delà de la crête sud, telle que décrite dans le récit de Schippone.

Les quatre ou cinq heures de jour qui restent seront certainement consacrées à la progression dans la vallée en se dirigeant à l'est, loin de la rivière en s'enfonçant dans les montagnes. La marche et la conversation sont rendues plus difficiles par l'air raréfié et les rafales de vent. Il faut que les personnages se collent les uns aux autres pour s'entendre.

Alors que la nuit tombe, il apparaît au groupe qu'ils vont devoir camper dehors. Ils peuvent choisir un emplacement protégé du vent et recourir à des rochers pour retenir leurs tentes et couvertures. La nuit est d'un froid mordant. Demandez des tests d'*Endurance* et consultez l'encadré sur le temps et l'escalade (p. 144).

C'est une journée magnifique pour avoir des visions et une nuit parfaite pour les rêves. Si le gardien veut en rajouter encore, Schippone pourrait avoir raconté qu'il a été suivi après s'être échappé de Drakmar. Un Miri Nigri pourrait avoir été tapi dans l'une des salles du monastère et ne pas partager l'envie des Tcho-Tchos que les investigateurs arrivent sains et saufs.

Jour 18 L'arrivée à Drakmar (5 200 m)

À l'aube, les investigateurs pourraient croire qu'ils sont les derniers habitants sur Terre. Il n'y a aucun signe visible de l'existence de l'homme à de nombreux kilomètres à la ronde. Les rochers sont couverts de givre, les crevasses de glace. Alors qu'ils luttent pour escalader la pente, la vallée devient plus profonde et ses flancs sont maintenant hauts de plusieurs centaines de mètres. Ils continuent d'avancer et les heures monotones s'écoulent marquées par les hurlements du vent et la neige qui leur martèle le visage.

Puis, à midi… quelque chose.

C'est un effet qui rend risible ce qu'ils ont vu à Te. Toute la partie nord de la falaise a été peinte. La couleur orange passée va jusqu'au sommet de la montagne, peut-être soixante mètres plus haut, sur presque un kilomètre de largeur. Dans la falaise, des douzaines de grottes sont visibles. Dans la vallée, des autels en ruines sont tombés parmi des tâches éclatantes de la même couleur ocre. C'est Drakmar, la légende teintée du sang brillant des organes du monstre abattu. Mais les légendes ont tort. Le monstre n'est pas mort.

Autorisez un test d'*Écouter* pour détecter un faible grondement à peine audible. En cas de succès, le gardien devrait l'indiquer par une note ou en privé à l'investigateur concerné. Le grondement semble se faire entendre toutes les unes ou deux minutes et ne dure que quelques secondes. Comme le tonnerre, une grosse machine… ou un battement de cœur. Ne permettez pas de refaire le test.





La Maison Supérieure

Où les investigateurs se retrouvent face au Roi en Jaune

En quelques mots...

Les investigateurs entrent dans les grottes de Drakmar et rencontrent les Tcho-Tchos et Chaugnar Faugn. Ils se rendent à Leng où ils retrouvent enfin Malcolm Quarrie. Ils doivent décider de ce qu'ils feront de lui. Ils se rendent à la Maison Supérieure. Le voyage dans la Maison Supérieure est à tout le moins long et ardu jusqu'à ce que, enfin, alors qu'Aldébaran disparaît sous l'horizon, ils rencontrent le Roi en Jaune. Il est prêt à se rendre sur Terre. Cette rencontre pourrait bien être difficile.

A l'affiche

Chaugnar Faugn

L'incarnation de Chaugnar Faugn et ses Tcho-tchos permettront aux investigateurs d'arriver sur le plateau de Leng, et de parvenir jusqu'à la Maison Supérieure. Ils ne sont pas agressifs avec les investigateurs, mais ne sont pas amicaux non plus, et restent dangereux. Aux investigateurs d'agir de sorte à survivre à leur rencontre, et d'atteindre la Maison Supérieure

Roberto Anzalone

Anzalone n'est plus qu'un jouet de Chaugnar-Faugn, même plus humain. Transformé, mutilé, il est relié psychiquement à sa divinité. Il va permettre aux investigateurs de passer le Portail menant au plateau de Leng, escortés par les Tcho-tchos.

Malcolm Quarrie

Il a atteint son but ultime : être sur le plateau de Leng et invoquer le Roi en Jaune sur Terre ! Il n'a aucune animosité contre les investigateurs, et tentera même de les convaincre de se joindre à lui !

Le Roi en Jaune

Rencontrer le Roi en Jaune est plus que dangereux… La moindre parole ou action peut se révéler mortelle ! Les investigateurs ont peu de chances de s'en sortir vivants, mais ont cependant la possibilité de l'arrêter.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont passé près de trois semaines à parvenir jusqu'à Drakmar. Le voyage a été épuisant et dangereux, mais a permis d'en savoir plus sur l'expédition italienne et l'influence du Roi en Jaune. Ils sont aux portes du dénouement de l'intrigue, où ils devront affronter le Roi en Jaune lui-même !

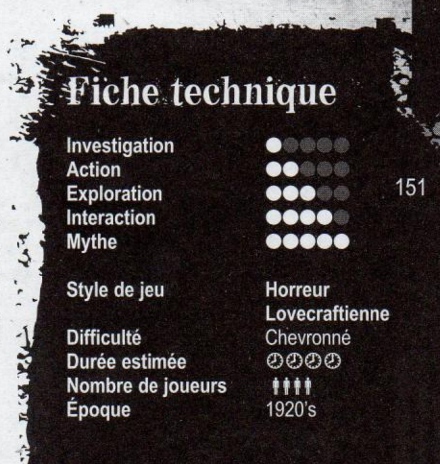
Ambiance

Ce chapitre final de la campagne baigne dans un sentiment d'irréalité totale. Les investigateurs se retrouvent sur le plateau de Leng, en compagnie de Tcho-Tchos, visitent la Maison Supérieure, et voient le Roi en Jaune en personne ! Tous leurs repères usuels sont balayés, et leurs actions, leurs paroles, peuvent se révéler mortelles. Ils ont peu de chances d'en sortir vivant, et les joueurs devraient bien réfléchir à la moindre des actions de leur personnage.

Enjeux et récompenses

- **Trouver l'entrée du plateau de Leng**
  Les investigateurs vont devoir explorer des tunnels, jusqu'à trouver la grotte où se situe le portail vers le plateau de Leng. Là, ils vont devoir composer avec Chaugnar-Faugn et les Tcho-tchos pour franchir le portail (même s'ils ne le souhaitent pas…)

- **Survivre…**
  Dans ce chapitre final, les investigateurs vont devoir faire face au Roi en Jaune dans la Maison Supérieure. Peu en sortiront vivants, et encore moins sain d'esprit. Ils ont cependant la possibilité d'arrêter le Roi… mais à quel prix ?



Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	◴◴◴◴
Nombre de joueurs	♟♟♟♟
Époque	1920's

Et toujours à l'est… s'élèvent les flancs gris et raides de ces cimes nues et inaccessibles par-delà lesquelles l'affreuse Leng est censée se trouver.

H.P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

« Vous parlez du Roi en Jaune, grondais-je en frissonnant.
- C'est un Roi que les Empereurs servaient.
- Je suis heureux de le servir » répondis-je.

Robert W. Chambers, *Le Roi en Jaune*

C'est une chose terrible que de tomber entre les mains du Dieu vivant.

Épître aux Hébreux, 10:31

Une étude soigneuse du sol de la vallée, au pied des grottes, révèle une zone brûlée et plusieurs boîtes de sardines italiennes. Non loin se trouve une pierre plate portant une tache brune et un test de *Médecine* confirme qu'il s'agit de sang. (C'est l'endroit où se trouve le cadavre de Delnegro.)

Explorer les grottes

Les grottes sont calmes. Les plus basses se trouvent simplement à une dizaine de mètres, les autres à trois fois cette hauteur. Les investigateurs peuvent dénombrer soixante-sept ouvertures et la plupart peuvent être atteintes. Il y a des marches, des chemins et des prises qui semblent façonnées par l'homme ou par l'usure. Rien ne distingue une grotte d'une autre.

Si les investigateurs entrent dans une grotte, ils découvrent un tunnel vaguement circulaire d'environ un mètre cinquante de diamètre qui s'enfonce dans la falaise. Le sol du tunnel est aussi lisse que du verre, comme si de très nombreuses personnes étaient passées par là. Les murs et même le plafond sont lisses, peut-être pour avoir été caressés par des milliers de mains. Il fait sombre à l'intérieur. Le tunnel se poursuit sur environ dix mètres avant de s'ouvrir sur une autre salle ronde large de six mètres et haute de trois. Ils y trouvent une petite pile d'os. Un test réussi de *Sciences de la vie : Biologie* ou de *Médecine* indique qu'il s'agit d'os de mains ou de pieds humains et d'os d'oiseaux. Les murs de la grotte sont rugueux et il y a des marques groupées par neuf sculptées sur toute la surface, même au plafond, des milliers de ces marques identiques.

Dans les autres grottes, d'autres découvertes tout aussi dérangeantes attendent les investigateurs et font état d'époque d'habitation et de sacrifices religieux : des piles d'os réduits en poussières nettement séparées, des surfaces surélevées recouvertes de peaux humaines, des tranchées profondes gorgées de sang coagulé et ainsi de suite. Certaines salles sont reliées à d'autres par des couloirs. La nuit tombe et les investigateurs doivent camper dans cet endroit terrifiant.

Suées nocturnes

La nuit, le gardien devrait cibler les deux investigateurs les plus sensibles et leur envoyer des cauchemars de Chaugnar Faugn. Décrivez-les individuellement aux investigateurs en les arrangeant comme vous le voulez. Ces cauchemars poussent les investigateurs à se débattre pendant leur sommeil et se réveillent en sursaut, le cœur battant. Ils savent que ce rêve ne provient pas d'Hastur. Il était trop animal et peu subtil. Ils ont de la difficulté à se rendormir (test de *Volonté* avec un malus de -20 %).

- Un homme en tue un autre, le frappant avec acharnement avec une pierre, réduisant patiemment son visage en purée. C'est un homme qu'il connaît bien, en qui il a

Notes concernant la fin

Le point culminant de cette aventure pourrait être quelque peu différent de ce que les joueurs attendent. Tout d'abord, leurs adversaires n'agissent ni directement contre eux ni de manière prévisible.

Les Tcho-Tchos sont très protecteurs envers les vies humaines. N'importe lequel des étrangers peut être l'Acolyte Blanc et doit être sauvegardé ainsi que Quarrie puisque ce dernier est un pacifiste et ne fera rien pour blesser qui que ce soit, même s'il est attaqué. L'expédition Anzalone n'entre plus en ligne de compte : deux de ses membres sont probablement morts et le dernier est maintenant incapable de toute action indépendante.

Le comportement du Roi en Jaune se doit d'être tout à fait rationnel et égoïste. L'avatar souhaite descendre sur Terre et il déploie tous les efforts possibles en ce sens. C'est pourquoi il considère les humains comme des pièces sur un jeu d'échec. Ce n'est pas lui qui a commencé la partie mais maintenant qu'il s'est assis à la table, il va la finir en prenant en considération la valeur de chaque pièce dont il a hérité. Il ne les sacrifiera pas sans raison bien que certaines soient plus importants que d'autres et que ces dernières tiennent une place primordiale dans ses plans. Quand il trouvera le moyen de gagner, il sacrifiera toutes les pièces nécessaires pour y parvenir. Toutes.

Un autre facteur inhabituel en jeu est que les investigateurs ne savent pas exactement ce qu'ils doivent faire. Il n'y a aucune invocation à arrêter, aucune cérémonie à interrompre, aucune incantation à réciter. Le Roi apparaît à Leng de sa propre volonté et a à peine besoin d'un humain pour l'amener sur Terre. C'est ainsi que les investigateurs ne viennent pas gâcher cette scène mais sont plutôt des menaces potentielles. L'apogée de cette aventure pourrait bien se produire grâce à ce qu'ils ne doivent pas faire. Le danger le plus probable vient de Quarrie. Il est venu à la demande du Roi et aucune forme de persuasion ne pourra l'en empêcher, même si elle lui semble raisonnable ou si d'autres choses le tentent plus. Les investigateurs doivent l'éliminer et le meurtre est la seule solution. C'est une horrible décision.

Un autre danger réel est que les investigateurs pourraient devenir fous suite à l'arrivée du Roi. Une telle folie prend toujours la même forme : une vénération pour sa cause. Toutes les réserves précédentes tombent. Ils ouvrent enfin les yeux. La victime cherche alors à servir. Cette possibilité pourrait faire en sorte que certains investigateurs deviennent les adversaires de leur propre groupe. Il est toujours possible d'user de persuasion pour les ramener sur le droit chemin. Mais les investigateurs pourraient déjà avoir des doutes sur les compagnons qu'ils ont vu communier avec le Roi au travers des rêves et visions faits au cours de l'année écoulée. Cela pourrait être un obstacle pour que le groupe fasse front ensemble.

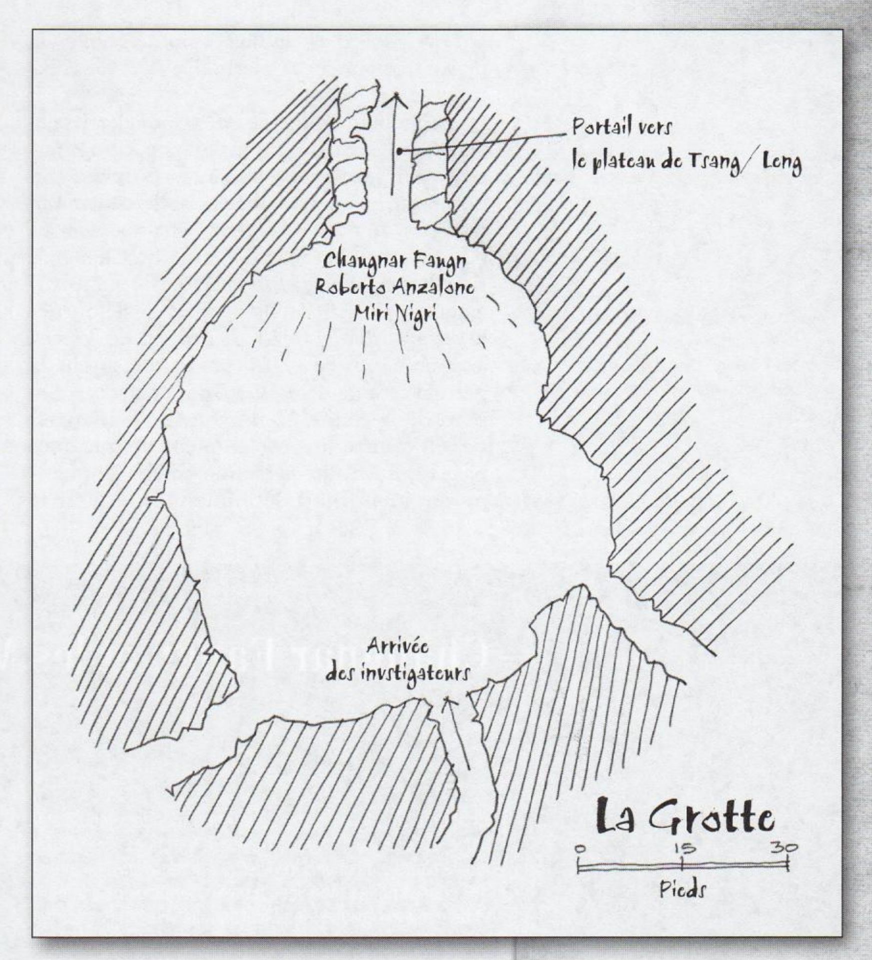
Si Quarrie a disparu, le Roi pourrait se servir de cette dissension. Il aura besoin des investigateurs pour venir sur Terre et jusqu'à ce qu'il y parvienne, il veut garder toutes ses pièces sur le plateau, à Leng, dans la Maison Supérieure.

Enfin, il est plus que probable que les investigateurs seront piégés dans la Maison Supérieure. À moins qu'ils aient la persévérance nécessaire pour se condamner eux-mêmes et leurs compagnons à une mort lente, ils devront aider à conduire le Roi sur Terre, à moins qu'ils ne se souviennent des paroles de Roby ? Est-ce que quelqu'un se risquera à tromper le Roi et à l'égarer ? Est-ce que cela permettra de sauver les autres investigateurs ?

Il devient évident que les dangers auxquels font face les investigateurs sont réels et très complexes.

confiance. En sifflotant, il dégaine un couteau et commence à ouvrir le corps de l'homme comme il le ferait pour un lapin. Vous aimeriez détourner le regard, mais vous observez le moindre détail. Il couche le corps sur une pierre, détrempée de sang. Une centaine de fantômes silencieux sentent le sang. Ils sortent de leur noire tanière de pierre et s'interrogent. (Un test d'*Intuition* permet de comprendre que l'assassin est Schippone.)

- Vous êtes seul dans la nuit. Une chose ancienne et bouffie s'y trouve aussi. Elle déplace sa masse. Vous restez immobile. Vous retenez votre souffle. Elle s'approche. Sent-elle les larmes couler sur vos joues ? Vous les essuyez, mais le battement de votre cœur vous trahit. Chaud. Plus chaud. Vous faites taire votre cœur mais la chose écoute votre ombre qui glisse sur la roche derrière vous. Elle vous a trouvé ! Elle vous touche de son esprit fou et prend possession du vôtre. Vous ne pouvez plus respirer, votre sang se glace dans vos veines et vous ne pouvez que prier en espérant mourir. Vous détournez le regard alors que la chose approche lentement de la lumière et grandit.



Est-ce un piège ?

Aux premières lueurs de l'aube, des pleurs se répercutent sur les pierres de la vallée. Ils semblent humains et durent. Un test d'*Écouter* permet d'estimer qu'ils proviennent d'une grotte, environ douze mètres plus haut. Elle est facile à atteindre, grâce à un test d'*Athlétisme* avec un bonus de + 20 % et une chute ne se produit que sur une maladresse pour ceux qui portent une lourde charge. En cas de chute, selon un test de *Chance* (50%) les dommages sont de 1D3 (réussite)/1D6 (échec). Si le test d'*Athlétisme* a raté mais sans provoquer de chute, demandez un nouveau test jusqu'à ce qu'un test soit réussi ou qu'une chute s'ensuive. Les investigateurs peuvent s'entraider.

Un tunnel bas, semblable aux autres, a une pente légèrement montante. Un peu plus loin, il devient évident qu'il est profond et très long. Le battement audible toutes les minutes environ est plus distinct ici. Demandez un test d'*Écouter* avec un bonus de 20 % à tous ceux qui ne l'avaient pas encore entendu.

C'est le chemin vers la chambre de Chaugnar Faugn.

Les Tcho-Tchos les suivent. Consultez leurs caractéristiques dans l'encadré page 154. Si certains investigateurs sont restés hors du tunnel, cinq minutes s'écoulent avant qu'ils ne voient une vingtaine de Tcho-Tchos sortir d'une grotte voisine et suivre leurs compagnons. Les Tcho-Tchos ne cherchent pas à prendre les investigateurs de force ni à les assaillir et ils ne les entendront même pas. Les Tcho-Tchos agissent sans pénalité dans le noir.

Si les investigateurs devaient faire demi-tour dans le tunnel, les Tcho-Tchos les attaquent. Ils combattent afin d'emmener les investigateurs jusqu'à la chambre. Tous les objets que les investigateurs transportaient sont pris et abandonnés en arrière. S'ils sont tenus en échec par un groupe déterminé, un autre groupe de Tcho-Tchos entre dans le couloir par l'autre bout et encerclent les investigateurs. Les Tcho-Tchos agissent prudemment et intelligemment. Ils usent de sorts à leur avantage.

Si des investigateurs étaient restés dans la vallée la nuit précédente, les Tcho-Tchos les attaquent durant la nuit. Ils viennent en très grand nombre et cherchent à maîtriser les investigateurs afin de leur emmener de force dans la chambre. Les Tcho-Tchos se sont assurés d'avoir réuni tous les étrangers avant de les pousser à Leng.

L'horreur dans les collines

Que le groupe avance seul ou de force, il finit par atteindre la fin du tunnel. Les pleurs se sont tus. La pierre tremble au rythme des battements de cœur de Chaugnar Faugn. En haut, ils aperçoivent une lumière fantomatique et un vent froid leur souffle au visage. Le tunnel s'ouvre sur une grande salle vide. En y entrant, ils peuvent enfin se redresser.

Il leur faut un instant avant de s'habituer à la lumière. Aussi faible qu'elle soit, elle est étrange. Elle provient d'un Portail à l'autre bout. Blanc et plat, il n'éclaire que pauvrement la grotte. Quelque chose bouge, pas dans la grotte, mais au-delà, dans le Portail. C'est cela qui retient l'attention de tout le monde. La suite de la description n'est visible que par un jeu d'ombres chinoises.

Une grande masse se déplace lentement et l'esprit humain peine à lui donner un sens. Avec sa tête grosse comme un éléphant et un corps corpulent, il semble s'agir d'une abomination cauchemardesque du dieu hindou Ganesh. Mais, alors que Ganesh exhorte au calme et à la sagesse, cette chose exsude la menace et la malveillance. Ses grandes oreilles veinées sont écartées, son tronc se déplace.

Un bruit sourd est audible, comme celui de la pierre frottant sur la pierre. Des petites créatures se déplacent.
Une silhouette humaine émerge de derrière la chose et se dresse, minuscule en comparaison, car la chose est haute comme dix hommes. Le mouvement brise le charme et les tests de *Santé Mentale* sont nécessaires pour avoir vu la « masse inerte » de Chaugnar Faugn. La perte est de 0/1D6. Si les investigateurs précisent qu'ils essaient de détourner le regard, demandez-leur un test de *Volonté* avec un bonus de +20 % et s'ils réussissent, la perte n'est que de 0/1D3. Toute personne qui perd de la *Santé Mentale* face à Chaugnar Faugn avance inconsciemment de quelques pas vers lui. Toute personne qui devient temporairement ou indéfiniment folle pour la même raison agit de même et chuchote ou hurle des insanités.
La grotte elle-même devrait être décrite rapidement. C'est un espace vaguement circulaire d'environ vingt mètres de largeur sur une douzaine de hauteur. Quatre tunnels y mènent : celui dont les investigateurs viennent, un autre de chaque côté de celui-ci et un quatrième de l'autre côté. C'est celui-ci qui est blanc et contient la créature, le Miri Nigri, et l'homme. C'est également la source du vent froid.
Si les Tcho-Tchos n'étaient pas avec les investigateurs, ils sont vus pour la première fois. Ils sortent simultanément des trois tunnels de ce côté-là de la grotte, plus d'une douzaine par groupe. Ils sont armés de boomerangs, de couteaux et de lances, mais aucun ne

Chaugnar Faugn et les Miri Nigri

Chaugnar Faugn est venu dans notre monde lorsqu'il était jeune encore. Actif, il a joué avec le temps et a modelé le feu, la pierre et la chair. L'œuvre qu'il préférait était les nains, des choses noires modelées à base d'amphibiens inférieurs et de matière basique : les Miri Nigri. Ils vivaient longtemps, tous pouvaient regarder les autres organismes se former, évoluer puis s'éteindre. Ils le servirent même après qu'il s'endorme et qu'il cesse de s'intéresser au monde qui l'entourait. De nombreux siècles passèrent et les humains évoluèrent. Les Miri Nigri volèrent certains de ces êtres et les donnèrent à leur dieu pour qu'il s'éveille suffisamment longtemps pour qu'il se nourrisse d'eux. Et ils utilisaient les humains pour eux aussi, pour se reproduire parce que, même s'ils pouvaient vivre longtemps, leur nombre diminuait.
Après de longues générations, les descendants des Miri Nigri et des humains ont pris la domination : ce sont les Tcho-Tchos.

Les Tcho-Tchos

Ces hybrides s'approchent des humains mais demeurent étranges. Leur peau est noire comme du charbon, ils sont imberbes, petits, robustes et se reproduisent plus facilement bien qu'ils demeurent peu nombreux. Ils vivent moins longtemps, même pas cinq siècles. Ils servent Chaugnar Faugn de leur mieux. Dans sa forteresse de Tsang, ils attendent le jour où l'Acolyte Blanc viendra de l'ouest. Alors, les Tcho-Tchos emmèneront l'Acolyte à Leng, dans la Maison Supérieure et Chaugnar Faugn se réveillera de son long sommeil et provoquera la ruine du monde et de l'univers.
Peut-être est-ce parce que les Tcho-Tchos ne vivent que quelques siècles, peut-être est-ce à cause de leur sang humain, mais leur esprit ne ressemble pas à celui des Miri Nigri. Ils se montrent impatients et certains prêtres ont remis en question la nécessité de l'Acolyte Blanc. Ils savent que les humains nourrissaient leur maître et que cela permettait de le réveiller sensiblement alors, que se passerait-il s'ils lui donnaient tous les humains possibles ? C'est pourquoi ils ont parlementé avec Amepal, roi du Mustang, qui a envoyé ses hommes. Chaugnar Faugn s'est nourri et a commencé à revenir dans le monde. Il a répondu aux prêtres en provoquant la mort et la folie des ennemis du Mustang. Mais ils n'ont pas réussi à le ramener complètement sur Terre. Ils avaient échoué et Agon Sangpo est devenu roi et il a décidé de se passer des nomades Tsotsowas. Durant son règne, il a massacré leurs meneurs et leurs prêtres et a traqué les autres. Il a fallu de nombreuses années aux survivants pour revenir à Drakmar et mijoter leur revanche sur le Mustang.
Chaugnar Faugn est toujours endormi et son attention est tournée vers d'autres mondes. Les Tcho-Tchos prêchent la patience maintenant, car certains d'entre eux étaient là il y a quatre siècles lorsque Chaugnar Faugn a provoqué la ruine des ennemis d'Amepal et de la dynastie du Mustang.

Apparence et attitude

Petits, noirs, imberbes, aux veines et muscles saillants. La majorité demeure nue mais certains portent des tuniques, des pagnes et des sandales. Leur visage ne montre aucune émotion. Ils sont généralement silencieux et ont rarement besoin de recourir à une communication verbale.

Le Roi en Jaune et les Tcho-Tchos

Les Tcho-Tchos ont toujours vénéré Hastur et Chaugnar Faugn et alors qu'Aldébaran se promenait dans le ciel au cours des deux dernières années, les prêtres de Drakmar ont vu qu'Hastur lui-même était proche de la Terre. Et l'Étranger est venu. L'Étranger a rendu visite à leur haut prêtre et il a dit que cet hiver l'Acolyte Blanc viendrait.
Les Italiens sont arrivés peu après : un a été tué, un autre a fui, un autre encore a été donné à Chaugnar Faugn et le dernier a été gardé. Les Tcho-Tchos ont décidé d'attendre pendant que les étoiles sont encore dans le ciel, que l'hiver se poursuive. Puis, miraculeusement, d'autres arrivent dans la vallée : les investigateurs. Maintenant, la tribu va agir. Ils emmèneront les étrangers au-delà du Portail où se trouve leur dieu et donc, à Leng. Dans la Maison Supérieure, l'un s'avérera être l'Acolyte et Chaugnar Faugn se réveillera. Mais les Tcho-Tchos seront déçus.
C'est Hastur qui a fait croire à l'importance de l'Acolyte Blanc au prêtre Mu Sang voilà toutes ces années, car c'est le Roi en Jaune qui a besoin d'un humain sur le plateau de Leng, à mi-chemin entre notre monde et les étoiles.
Une fois par millénaire, lorsqu'Aldébaran se déplace dans le ciel, le Roi visite la Maison Supérieure des récits et, avec l'aide d'un serviteur humain, ou plus probablement d'un humain qui voudrait s'opposer à lui, il peut se rendre de Leng sur Terre. Là, comme il l'a fait à Carcosa, il pourra interrompre nos réjouissances et causer émerveillement ou horreur.

Les prêtres et guerriers Tcho-Tchos

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
CON	13	14	10	14	15	12
DEX	14	11	09	14	14	10
FOR	14	12	11	14	13	15
TAI	08	08	07	08	09	07
INT	13	06	06	06	11	06
POU	12	12	09	12	05	10
PV	10	11	09	11	12	10
Impact	+0	+0	+0	+0	+0	+0

Compétences
Athlétisme 40 %
Discrétion 40 %
Écouter 50 %
Mythe de Cthulhu 11 % (prêtre 30 %)
Pister 30 %
Se cacher 50 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues
Tcho-tcho 65 %
Tibétain 20 %

Attaques
Armes blanches :
- armes à propulsion 40 %, dommages 1D8
- armes de mêlée 40 %, dommages 1D8+1

Sorts
#1 est un prêtre maîtrisant Contacter Hastur, Poing de Yog-Sothoth et Signe de Voor

Chaugnar Faugn

Il est décrit dans la section précédente, « L'horreur dans les collines ». Si les investigateurs sont chanceux, il ne sera vu qu'à travers la porte du plateau de Tsang, apparaissant sous la forme massive d'un éléphant à tête humanoïde.

Chaugnar Faugn, l'horreur dans les collines

CON	140	Endurance	99 %
DEX	30	Agilité	99 %
FOR	65	Puissance	99 %
TAI	40	Corpulence	99 %
INT	25	Intuition	99 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+12
Points de Vie	90
Mouvement	7

Attaques

- **Attaque cardiaque** 100 %, dommages au choix du gardien. Pour repousser une telle attaque, la victime doit obtenir un résultat inférieur à CON x5 sur 1D100. En cas de succès, le test doit être réussi une seconde fois, sinon la victime perd 1D6 points de dommage et sombre dans l'inconscience.
- **Corps à corps** : arts martiaux 80 %, immobilise sa victime pour pouvoir la mordre.
- **Corps à corps** : bagarre 100 %, mord sa victime et lui draine 1D6 points de dommages par tour.
- **Projection psychique** 100 %, la victime rêve de Chaugnar Faugn et de sa grandeur. *Une victime plus sensible peut devenir obsédée par ces rêves.*
- **Sacrifice hypnotique** 100 % pousse la victime à avancer jusqu'à Chaugnar Faugn pour y attendre sa destruction. Pour repousser cette attaque, la victime doit obtenir POU x1 ou moins sur 1D100 pour briser la transe.

Protections

Aucune arme ou outil ordinaire ne provoque de dommages. Protection de 10 points (peau très épaisse) contre les armes enchantées. Résiste aux forces les plus puissantes pendant quinze minutes avant de se désincarner.

Sorts

Changer le temps, Création de fenêtre, Création de portail, Emprisonner l'esprit, Lier un ennemi, Malédiction de Chaugnar Faugn, Perfection, Protection, Repérer les portails, Sacrifice hypnotique, Sort létal, Suggestion mentale, Terroriser, Voir les portails, tous les sorts pour Appeler, Contacter ou Invoquer/Contrôler

Perte de *Santé Mentale*

Le voir inerte fait perdre 0/1D6 points de *Santé Mentale*. Le voir actif fait perdre 2/1D6+1 points de *Santé Mentale*. Voir le compagnon mutant de Chaugnar Faugn fait perdre 1/1D6 points de *Santé Mentale*.

cherche à attaquer les investigateurs. Un prêtre présent dans chaque groupe avance un peu pour observer les réactions des investigateurs face à Chaugnar Faugn. L'un d'eux est-il l'Acolyte Blanc ?

Il est impossible de prédire les actions du groupe à ce stade ou la réaction de Chaugnar Faugn. Il est possible d'attaquer le Grand Ancien ou son compagnon si quelqu'un est suffisamment fou pour traverser le Portail. Ce serait une terrible erreur, ne menant à rien d'autre qu'à rejoindre Tsang et Chaugnar Faugn. Les autres verront la silhouette de l'investigateur fou rejoindre le Grand Ancien. Consultez « L'investigateur à Tsang » à la fin de ce chapitre (p. 165) pour savoir ce qui lui arriverait. Les Tcho-Tchos répondront à toute attaque contre eux de la manière décrite précédemment : ils chercheront à maîtriser les investigateurs plutôt qu'à les tuer.

Roberto Anzalone

L'homme sort de la lumière et entre dans la grotte. Son apparence est horrible, mais si sa photographie a été vue à Milan, un test d'*Intuition* avec un malus de -10 % permet de reconnaître le professeur Roberto Anzalone. Il est nu. Consultez ses caractéristiques ci-après pour en avoir une meilleure description. Demandez des tests de *Santé Mentale* pour la perte de 1/1D3 points de *Santé Mentale*. Les manières d'Anzalone sont totalement détachées et démentent son état d'angoisse profonde.

Apparence et attitude

Auparavant d'apparence normale, la torture des Tcho-Tchos en a fait un monstre. Il a été énucléé et ses dents et la moitié de sa langue sont apparentes. Le contact de Chaugnar Faugn a rendu son nez mou et pendant au-dessus de sa lèvre supérieure, ses oreilles tombantes et se balançant de manière peu naturelle. Malgré tout cela, il est encore possible de le reconnaître si les investigateurs ont vu sa photo. Chaugnar Faugn voit à travers ses orbites vides, mais il ne peut pas communiquer à travers lui.

Connaissance

Autorité mondiale en matière de civilisation et d'histoire asiatiques, plus particulièrement chinoises et tibétaines.

Connaissances spécifiques

Anzalone est professeur d'histoire asiatique à l'université de Milan.

Intrigue

Il a correspondu et travaillé avec Malcolm Quarrie pour découvrir Hastur et Chaugnar Faugn. Il a localisé Drakmar et a mené l'expédition qui y est parvenue. Il a été transformé en une chose à la fois moins et plus qu'humaine, reliée psychiquement à Chaugnar Faugn et contrôlée par sa volonté.

Anzalone s'approche de chaque investigateur et les regarde tour à tour attentivement. Il semble essayer de parler, mais il n'émet que des sons inintelligibles et un filet de sang coule de sa bouche abimée. Chaugnar Faugn agit par l'intermédiaire d'Anzalone mais il ne parvient pas à comprendre ce que son serviteur voit ou essaie de dire. Il rappelle Anzalone de l'autre côté du Portail.

Il y a environ quarante Tcho-Tchos dans la salle maintenant. Plusieurs se rendent devant le Portail et l'un d'eux fait signe aux investigateurs de les rejoindre. D'autres Tcho-Tchos les entourent et les poussent. Chaugnar Faugn est immobile et très proche. Lorsque les investigateurs sont là, un prêtre prend une main d'Anzalone paume vers le haut et l'ouvre d'un coup de couteau en os. Le prêtre plonge alors son doigt dans le sang d'Anzalone et trace un motif sur le mur à côté du Portail. Cela complète le Portail vers Leng.

Si l'un des investigateurs tente de traverser le Portail maintenant, avant qu'il arrive à Leng, demandez-lui un test d'*Athlétisme* pour qu'il y parvienne puis consultez « L'investigateur à Tsang » à la fin de ce chapitre (p. 165) pour savoir ce qui lui arriverait. Un second investigateur qui tenterait de le rejoindre serait automatiquement arrêté.

Le Portail

Le Portail est activé. Un bruit aigu se fait entendre, fort et constant, et il semble que la



Roberto Anzalone

51 ans, adorateur, historien et compagnon de Chaugnar Faugn

APP	03	Prestance	15 %
CON	05	Endurance	25 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	08
Santé Mentale	0

Compétences

Anzalone n'a plus les compétences qu'il avait lorsqu'il était humain. Il a maintenant les compétences suivantes :

Discrétion	35 %
Écouter	70 %
Mythe de Cthulhu	31 %
Pister	24 %
Se cacher	25 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Aucune sous sa forme actuelle

Attaques

Corps à corps : arts martiaux 60 %, dommages spéciaux



Malcolm Quarrie

34 ans, adorateur, historien et folkloriste

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	42 %
Bibliothèque	80 %
Crédit	44 %
Mythe de Cthulhu	28 %
Persuader	30 %
Psychologie	20 %
Sciences de la terre : géologie	25 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	30 %
- Anthropologie	64 %
- Histoire (Europe du Moyen-âge)	80 %
- Histoire (folklore)	75 %
- Histoire (autre)	64%
Sciences occultes	45 %

Langues

Allemand	35 %
Anglais	90 %
Espagnol	37 %
Hindi	12 %
Italien	68 %
Népalais	11 %
Tibétain	12 %
Vieil anglais	72 %

Attaques
Aucune

Sorts
Appeler/Congédier Hastur, Charmer un animal, Domination, Enchanter un sifflet, Esquiver toute blessure, Implanter une suggestion, Invoquer/Contrôler un byakhee, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth, Trou de mémoire, Vision onirique

lumière blanche devient bleue. En regardant dans la lumière, la silhouette de Chaugnar Faugn a été remplacée par l'image floue d'un humain qui attend en compagnie de plusieurs Tcho-Tchos. (*Les Tcho-Tchos ont emmené Quarrie lorsque les investigateurs ont été aperçus pour la première fois*). Le prêtre n'hésite pas et traverse la lumière, suivi de plusieurs de ses compagnons. Les investigateurs sont censés suivre et poussés à le faire s'il le faut. Si quelqu'un regarde le signe dessiné par le prêtre en passant, il verra un Signe Jaune parfaitement exécuté. Ce ne sera probablement pas la première fois qu'ils en verront un, mais si c'est le cas, un test de *Santé Mentale* est nécessaire. Anzalone ne suit pas.

Si, à n'importe quel moment, les investigateurs attaquent Anzalone, les Tcho-Tchos agiront pour les en empêcher avant de les désarmer et de les priver de tout leur équipement. Si les investigateurs tuent Anzalone, cela pourrait être une très mauvaise chose. Demandez un test de *Volonté* à tous les joueurs. Chaugnar Faugn choisit, parmi ceux qui ont échoué, le personnage ayant la CON la plus élevée et l'APP la plus élevée en cas d'égalité. Ce personnage deviendra son nouveau compagnon. Chaugnar Faugn utilise le Sacrifice hypnotique pour attirer la victime à lui, rouvrant lui-même le Portail vers Tsang s'il le faut. Les investigateurs ne peuvent rien faire pour l'en empêcher, étant donné que les Tcho-Tchos aident leur maître.

Si Anzalone meurt, le prêtre prend le sang nécessaire pour ouvrir le Portail vers Leng à l'un des investigateurs ou à un cadavre, selon le déroulement des événements. Si les investigateurs n'ont attaqué ni Anzalone ni les Tcho-Tchos, ils devraient encore avoir leurs armes et leur équipement. Peut-être ont-ils réalisé qu'ils doivent combattre Quarrie et le Roi en Jaune.

Le Plateau de Leng

Les investigateurs se retrouvent au milieu d'une vaste et morne plaine. La trentaine de Tcho-Tchos est accompagnée d'un autre homme. S'ils ont vu sa photographie dans la cuisine de la ferme de Nug, ils reconnaissent Malcolm Quarrie. Quarrie semble normal, propre et rasé. Il porte un chuba blanc. Il fume une cigarette. Il semble très surpris de les voir. Toute conversation avec lui est couverte ci-contre.

Le paysage au-delà du Portail est parfaitement monotone. En regardant sur 360°, rien n'interrompt la vision d'un terrain plat et gelé. Il fait très froid et il y a un peu de neige au sol mais heureusement pas de vent. Il ne reste aucun signe du Portail par lequel ils sont arrivés. Le sifflement s'est tu. Nulle marque ne trouble la toundra, nul arbre ou colline ne souille l'horizon. Il fait nuit et des milliers d'étoiles sont visibles, toutes pures et parfaitement dessinées. C'est une vue magnifique. Demandez aux investigateurs un test de *Sciences formelles : Astronomie* avec un bonus de +20 % ou de *Sciences de la vie : Histoire naturelle*. Un succès indique que ce sont des constellations terrestres, mais que leur disposition est légèrement différente. Cette réalisation fait perdre 0/1 point de *Santé Mentale*. Aldébaran, l'étoile orange est visible, très basse dans le ciel, juste au-dessus de l'horizon. Le passage vers Leng a coûté à tout le monde un point de *Santé Mentale*.

Les Tcho-Tchos sont nerveux et agités. Ils utiliseront leurs armes s'ils doivent encourager les investigateurs à avancer. Ils marchent rapidement en direction d'Aldébaran. Toute tactique de ralentissement sera contrée par la force.

Malcolm Quarrie

Apparence et attitude

Malcolm est grand et mince, aux cheveux noirs. Il est rasé de près et prend soin de son apparence. Il se montre bavard, plaisant et aimable, mais cela cache une profonde tristesse. Il ne s'est jamais pardonné d'avoir abandonné sa femme et sa fille au culte de Goatswood. Il est pacifiste. Il ne fera pas couler le sang pour se défendre, mais il recourra à des sorts non-offensifs. Il a encore son sifflet à byakhee. Il fume.

Connaissance

Auteur de *Les dieux anglais : la religion et les mythes dans les royaumes occidentaux de la Bretagne anglo-saxonne*, 1924.

Connaissances spécifiques

Détenteur d'une maîtrise en histoire antique de Pembroke College à Oxford en 1922. Vincent Tuck a présenté Quarrie comme étant un associé d'Alexander Roby ayant travaillé à la Royal Society de Piccadilly à Londres (1924-1927) et apparemment célibataire.

Intrigue

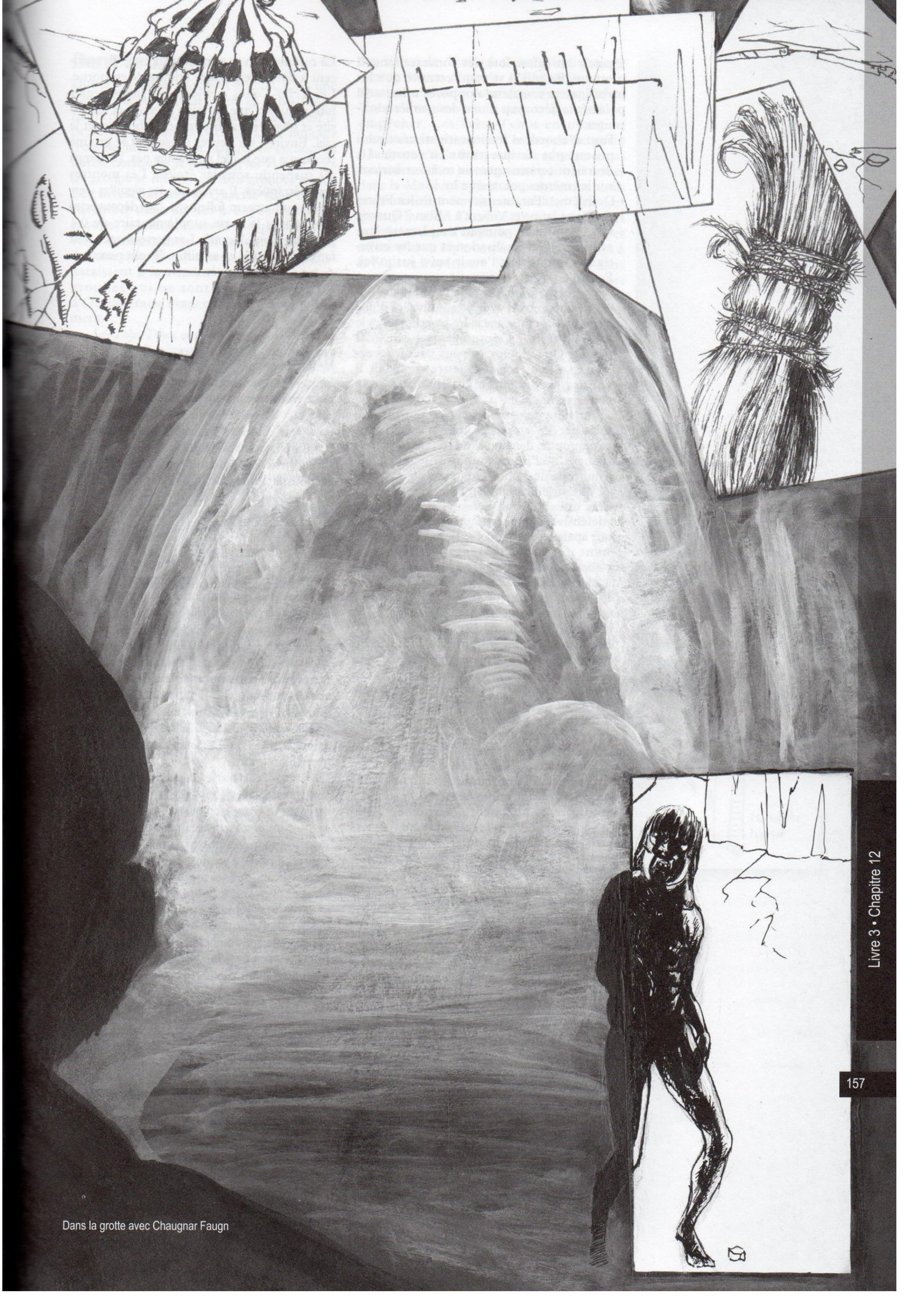
Quarrie est l'objet de nombreuses conversations mais est rencontré pour la première fois lorsque les investigateurs arrivent au Plateau de Leng. À moins qu'il n'en soit empêché, il invoque le Roi en Jaune sur Terre.

Une conversation avec Malcolm Quarrie

Quarrie se présente et espère apprendre l'identité des investigateurs en retour. Il y a deux grandes lignes que les investigateurs peuvent vouloir suivre avec lui.

En premier, ils peuvent lui dire qu'ils s'opposent à lui ou l'attaquer immédiatement. L'attaque doit se produire à un moment donné mais peut sembler un peu hâtive tant qu'ils n'ont pas parlé. Ne devraient-ils pas tenter d'apprendre certaines choses tout d'abord ? Le tuer suffira-t-il à éviter qu'Hastur soit ramené sur Terre ? Est-ce moralement justifiable ? Est-ce seulement possible vu le nombre de Tcho-Tchos présents, particulièrement si les investigateurs ont été désarmés ? S'ils tuent Quarrie, pourront-ils rentrer chez eux ?

Par ailleurs, les investigateurs peuvent tenter de parler à Quarrie, voire même le pousser à croire qu'eux aussi cherchent à invoquer le Roi en Jaune. Il répondra à leurs questions et demandera des choses du genre : Avec qui avez-vous étudié ? Quelles recherches vont ont menées ici ? Comment voulez-vous l'appeler ?



Dans la grotte avec Chaugnar Faugn

Quarrie est calme lors des conversations. Il n'est pas fâché s'il se rend compte que les investigateurs veulent s'opposer à lui, et il pourrait le découvrir d'une des manières suivantes.

- Tout d'abord, si les investigateurs ne lui posent pas de questions en retour. Ils devraient certainement se montrer curieux sur les mêmes points que lui !
- Deuxièmement, mentionnent-ils les Frères du Signe Jaune et Villiers à Milan ? Quarrie sait que Villiers pourrait simplement leur avoir révélé sa localisation et que les investigateurs peuvent l'avoir suivi jusqu'ici. Pourquoi ?
- Troisièmement, mentionnent-ils Hillary ? Il est très heureux d'avoir des nouvelles d'elle ainsi que son message si les investigateurs le lui délivrent. « Comment va-t-elle ? Et Sarah ? Quand les avez-vous vues ? Savez-vous si elle a reçu mes lettres ? » Mais il voudra savoir comment ils ont fait sa connaissance.

La poursuite de cette conversation peut être résolue par des jets de dés, mais si le gardien le juge approprié, demandez un test de *Persuasion* au joueur de l'interlocuteur principal. Cela permettrait de rallier Quarrie à leur cause, avec des modificateurs en fonction des arguments utilisés. Si les investigateurs sont sur la défensive, autorisez-leur un test de *Baratin* pour apaiser ses soupçons, là encore en appliquant des modificateurs. (cf. *Gérer les interaction sociales*, page 123 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*)

Si Quarrie pense que le groupe s'oppose à eux, il tente de les rallier à lui. Consultez « Les Frères du Signe Jaune » (chapitre 8, p. 113) pour connaître ses arguments. Quarrie est totalement sincère dans ses motivations pour invoquer Hastur. Il croit que c'est une bonne chose, et nécessaire, et il pense sincèrement qu'il s'agit de son pèlerinage de Grâce. Si un affrontement est inévitable, il tentera d'utiliser le sort Domination ou Implanter une suggestion pour arrêter l'attaque. S'il n'y parvient pas, un couteau ou une arme à feu à courte portée le tuera automatiquement, à moins que le test résulte en un échec critique. Si les investigateurs attaquent Quarrie, les Tcho-Tchos cherchent à les arrêter, mais sans recourir à la force. Ils désarment les investigateurs s'ils ne l'avaient pas déjà fait.

Qu'il pense que les investigateurs sont des amis ou des ennemis, Quarrie sera heureux de combler tous les trous laissés par leurs recherches et expériences. Il aimera savoir ce qu'il est advenu d'Edwards et de Roby. Il n'en sera pas surpris. Il parle de l'apogée du Mustang au 15e siècle. Consultez l'encart « Le Mustang et les Tcho-Tchos » (chapitre 10, p. 135). Il ne connaît pas l'histoire au complet, mais en a déduit une bonne partie. Il ajoute qu'une conversation avec les Tcho-Tchos le pousse à penser que certains ont connu Amepal !

Quarrie dit qu'il parvient à communiquer un peu avec les Tcho-Tchos grâce au peu de tibétain qu'il a appris au cours des derniers mois, mais leur langage est éloigné du tibétain et ils sont taciturnes de nature. Il pense qu'ils vont vers un temple ou une ville. Il se demande si d'autres seront là ? Il dit que lorsqu'ils arriveront, il invoquera le Roi en Jaune. (*Quarrie compte utiliser Appeler Hastur pour invoquer le Roi en Jaune, mais cela ne sera pas nécessaire*).

La conversation se poursuit tandis qu'ils avancent à travers le paysage immuable et morne. Les Tcho-Tchos avancent en silence mais font preuve d'une certaine urgence et nervosité et observent constamment l'horizon et le ciel. Environ six heures passent et le groupe remarque que le ciel ne change pas. Le temps est suspendu sous les étoiles. Les montres sont détraquées. Il arrive que les aiguilles s'arrêtent ou tournent follement. Ces découvertes provoquent la perte supplémentaire de 0/1 point de *Santé Mentale*. Les personnages sont fatigués, affamés et assoiffés. Ils ont parcouru de nombreux kilomètres.

Option : une attaque de shantaks

Le gardien peut vouloir rajouter cette scène pour montrer aux investigateurs qu'il serait plus sûr de rester avec les Tcho-Tchos ou pour leur donner l'occasion d'agir. Ce n'est pas un passage obligé du jeu.

Après environ six heures, un Tcho-Tcho crie en pointant quelque chose dans le ciel. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de voir ce qu'il a aperçu, un oiseau, le premier signe de vie qu'ils voient. Il vient vers eux et devient de plus en plus gros. Il approche sur leur droite et est visible. Il ressemble à un oiseau préhistorique ou légendaire : énorme, avec des ailes gigantesques qui battent doucement. Il a une grosse tête de mammifère et un long cou. Demandez un test de *Santé Mentale* qui provoque une perte de 0/1D3 points de *Santé Mentale*.

Les Tcho-Tchos poursuivent leur route. Ils semblent infatigables, mais pas leurs compagnons et, si les investigateurs ne demandent pas une halte, Quarrie le fera. Après un bref arrêt, la marche reprend et une attaque a lieu immédiatement.

Un Tcho-Tcho hurle un avertissement. Deux shantaks arrivent par-derrière. Ils fondent droit sur le groupe et chacun tente de saisir ou de mordre une victime. Demandez aux investigateurs ce qu'ils font. Si l'un d'eux se couche à terre, il ne sera pas attaqué quels que soient les résultats des tests suivants. Vu qu'il y a trente Tcho-Tchos, leurs chances ne sont pas mauvaises. Demandez des tests de *Chance* (25%) et si un personnage obtient une maladresse il devient une cible. Demandez alors un test d'*Athlétisme* pour éviter l'attaque. (*Le gardien devrait faire les tests pour les Tcho-Tchos et choisir les résultats qu'il préfère*).

Un shantak décapite un Tcho-Tcho de sa grande gueule. Les Tcho-Tchos se vengent : un shantak est durement atteint par un Poing de Yog-Sothoth, mais la magie terrestre est sans effet ici et étant donné les 9 points d'armure des shantaks, les armes normales sont presque inutiles. Les investigateurs peuvent recourir à leur puissance de feu s'ils le veulent. S'ils ne sont pas blessés, les shantaks font demi-tour et reviennent à la charge. Répétez le processus. Si les investigateurs ne sont toujours pas pris pour cibles, un autre Tcho-Tcho sera tué. Puis les créatures s'envolent et disparaissent au loin. Quarrie sera épargné.

Dans la nature

Que les shantaks attaquent ou non, il y a une détermination nouvelle parmi les Tcho-Tchos. Leurs meneurs parlent à voix basse et c'est la première fois qu'ils parlent. Leur langage n'est pas identifiable et manque de consonnes dures. Lorsqu'ils se séparent, les Tcho-Tchos du groupe se divisent en trois groupes égaux. Les investigateurs et Quarrie sont laissés ensemble dans un des groupes. Les trois groupes avancent dans la même direction, vers l'étoile, mais en s'éloignant doucement de sorte que, après un certain temps, ils disparaissent à la vue les uns des autres. Les groupes qui ne sont pas accompagnés d'Occidentaux avancent bien plus rapidement.

Les Tcho-Tchos ont peur de ne pas trouver la Maison Supérieure et ils se séparent pour couvrir plus de terrain. Le groupe qui la trouvera alertera les autres mais c'est la dernière fois que les investigateurs verront les autres Tcho-Tchos. Voilà peut-être pour eux une meilleure opportunité pour agir.

Le temps passe. Le paysage ne change pas et si les Tcho-Tchos ou Quarrie sont toujours avec le groupe, leur objectif est toujours Aldébaran sur l'horizon. L'étoile se couche lentement et elle touche maintenant l'horizon. Bien que des shantaks solitaires soient aperçus à deux reprises, ils sont loin et aucune alarme n'est criée. Quarrie parle à un Tcho-Tcho mais est ignoré. Plusieurs autres pauses sont accordées, certaines assez longues pour pouvoir dormir un peu, mais dès que les autres en semblent capables, les Tcho-Tchos les pressent de continuer.

Puis, peu importe où se trouve le groupe ou la direction prise, tous constatent que quelque chose se dresse entre eux et Aldébaran, cachant une partie de l'étoile. Une construction de belle taille se trouve là, entourée de monolithes. Quel que soit le chemin pris par le groupe, elle se rapproche d'eux.

La Maison Supérieure

Le bâtiment est grand et carré, tout en pierre. Il est de style tibétain et fait environ la taille du village fortifié de Kag, soit environ huit cents mètres de côté. Ses murs peints en orange terne sont hauts de quinze mètres et légèrement penchés vers l'intérieur. Nulle porte ou fenêtre n'est visible. Les monolithes à quatre côtés qui l'entourent sont hauts d'environ six mètres et lisses. Leur base est un carré d'un mètre de côté et la pointe est deux fois moins grande. Comme les investigateurs peuvent s'y attendre, il y en a neuf, mais ils sont placés en cercle autour de la structure, et non en « V ».

Il y a une seule porte, sur le côté de la structure qui fait face à Aldébaran. C'est une porte ouverte mesurant six mètres carrés au-delà de laquelle se trouve un passage de la même taille. Les murs du passage sont peints de paysages. Seuls quelques-uns sont visibles de l'extérieur car ils disparaissent rapidement dans les ténèbres, mais ceux qui le sont montrent des villes assaillies par des combattants pas tout à fait humains. La peinture utilisée est brillante et vive. Un test d'*Écouter* permet d'entendre une douce musique à l'intérieur, qui va crescendo puis plus doucement. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* indique que c'est le moyen d'appeler le Roi en Jaune.

Quarrie s'avance pour entrer et les Tcho-Tchos empêcheront quiconque de l'en empêcher. Les Tcho-Tchos encouragent ensuite les investigateurs à entrer, en recourant à la force s'il le faut, mais ils n'entrent pas eux-mêmes. Les investigateurs peuvent entrer dans la Maison Supérieure maintenant ou ils peuvent tenter de vaincre les Tcho-Tchos et quitter la zone. Dans ce dernier cas, qu'ils marchent dans n'importe quelle direction, et même s'ils se séparent, ils reviendront tous à la Maison Supérieure. Refuser d'entrer dans la Maison Supérieure équivaut à une mort lente car c'est le seul bâtiment à plusieurs milliers de kilomètres.

C'est le même monastère que Randolph Carter visite dans le roman de H.P. Lovecraft « The Dream-Quest of Unknown Kadath ». Dans cette œuvre, c'est un petit bâtiment sans fenêtre entouré de monolithes grossiers, mais le site prend des formes diverses selon les circonstances et les observateurs.

Après dix à quinze mètres, le couloir qui s'enfonce dans la Maison Supérieure est masqué par les ténèbres. La lumière ne pénètre que timidement. Le premier pas dans l'obscurité marque l'entrée de la personne dans un labyrinthe. Si la personne regarde derrière elle ou fait demi-tour, la sortie et ses compagnons ont disparu pour être remplacés par le coin d'un couloir vide qu'elle n'a jamais emprunté. Les investigateurs qui se trouveraient en arrière verront la personne devant eux disparaître, avalée par les ténèbres. Ils peuvent l'entendre, mais pas la voir. Une corde qui aurait été utilisée pour les relier se rompt sans explication. S'ils se donnaient la main, ils se lâchent. Il n'y a aucun moyen de rétablir un contact physique, sinon en entrant également dans la Maison Supérieure et il n'y a aucun moyen d'en sortir sinon par le Portail en son centre.

La Maison Supérieure
Élévation
Monolithes
Maison Supérieure
plan
Plateau de Leng
étoile d'Aldébaran
100
200
2ft
20ft
4ft
Monolithe typique

Le son des flûtes

À l'intérieur, la musique devient plus facile à entendre. Alors que les investigateurs progressent, le son semble parfois plus proche, parfois plus étouffé ou disparaît totalement pendant un temps. Le gardien devrait faire passer des notes aux joueurs individuellement concernant la musique (par exemple pour leur indiquer qu'elle est plus forte/faible qu'une heure auparavant). Il faut encourager les dissensions. Ceci dit, les investigateurs réaliseront que la musique semble être le seul

aspect de ce lieu qui indique qu'il y a de la vie et qu'il faut donc la rechercher ou la fuir. Quarrie cherche la provenance de la musique, seul s'il le faut.

S'orienter dans la Maison Supérieure

Ce prochain passage de l'aventure n'est pas dangereux en soi mais doit effrayer, désorienter et fatiguer les investigateurs. Les couloirs de la Maison Supérieure semblent n'avoir pas de fin. Les investigateurs avancent pendant des kilomètres sans savoir clairement où ils vont. Ils sont fatigués, ont besoin de se reposer et de dormir. Il n'y a aucune limite de temps et le gardien peut donc prolonger la marche aussi longtemps qu'elle demeure efficace, mais les investigateurs devraient passer plusieurs jours de temps de jeu à l'intérieur.

L'intérieur est incroyablement varié. Le gardien peut broder à partir des lignes suivantes.

- Des milliers de marches incroyablement hautes et larges serpentent en cercle autour d'un puits. Après une demi-journée de descente, ils atteignent un portail en fer forgé fermé et doivent remonter. Le voyage de retour est épuisant.
- Une salle imposante contient de l'air vicié. Il faut des heures pour la traverser alors que ni les murs ni le plafond ne sont visibles.
- Un couloir donne sur des centaines, voire des milliers, de cellules vides.
- Il est possible d'escalader une falaise grâce à l'escalier en pierre qui zigzague dans la paroi. Autrefois sûres, les marches sont maintenant rendues dangereusement glissantes par l'usure.
- Une salle doit être traversée soit par un système de tranchées qui s'enfoncent profondément sous le sol, soit par le sol lui-même. Quel que soit le cas, c'est un labyrinthe.
- Une salle à douze côtés comprend douze passages parfaitement identiques qui en sortent. Les investigateurs retourneront dans cette salle après des heures de marche.

Le groupe peut décider de laisser des signes. Parfois, ils demeurent et sont utiles, parfois non. Par exemple, une bouteille d'eau vide peut se retrouver dans un couloir après une longue marche alors qu'elle avait été laissée à un carrefour. Parfois, le chemin est éclairé : un rai de lumière de source inconnue éclaire une chambre, un rai phosphorescent sort d'une fissure dans le plancher ou une pierre irradie une lumière grise. Mais des sources de lumière artificielle sont nécessaires presque tout le long et, alors que les heures passent, les sources de lumière que les investigateurs auront emportées vont s'éteindre, l'une après l'autre. Lorsque la dernière s'éteindra, ils seront plongés dans les ténèbres.

L'ordre des traits indiqués ci-dessus ne dépend pas de la route prise par les investigateurs, bien que le gardien doive leur faire sentir que leurs choix sont importants. Demandez des tests d'*Orientation*, d'*Écouter*, d'*Intuition* ou de *Volonté* aux moments cruciaux. Toutes les scènes précédentes peuvent prendre des heures avant que les investigateurs les traversent.

Les couloirs

Une grande partie de leur progression se fera dans des couloirs et les frises et images sont omniprésentes sur les murs. D'autres détails peuvent être trouvés par le gardien dans *The Dream-Quest of Unknown Kadath* de Lovecraft, mais voici certains éléments importants. Une race presque humaine avec des grandes bouches et de courtes cornes a combattu des insectes bouffis. Des navires noirs intergalactiques ont traversé l'espace. Des créatures amibiennes émergent des coques des bateaux et vainquent puis dirigent les presque humains. Une magnifique cité portuaire est érigée, dont la place centrale arbore deux magnifiques statues de lions ailés. De grands oiseaux volent, ressemblant aux deux qui les ont assaillis alors qu'ils approchaient de la Maison Supérieure. Des choses ailées sans visage aux cornes et queues recourbées sont tapies dans les hautes montagnes.

La fatigue

Il est également certain que les investigateurs manqueront de nourriture et d'eau. La faim et la soif les affaibliront, comme indiqué dans les règles à ce sujet page 99 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*. Ils peuvent également être en état de santé *Fatigué* (-10% aux actions). Le gardien pourrait permettre aux investigateurs de croiser une fontaine où l'eau semble bonne mais a un goût amer. Ceux qui en boivent sont réhydratés et ne subissent plus de pénalité, mais ils sont troublés par des visions occasionnelles. Dans ces visions, les salles et les passages ressemblent à ceux de Carcosa, la pierre nue devient du marbre, les colonnes des arbres, une ombre se détache du plafond, des mouvements sont visibles du coin de l'œil, quelqu'un semble tirer sur votre manche. Pour ces individus, des tests pour des pertes de 0/1 point de *Santé Mentale* peuvent être appropriés.

La durée infinie que les investigateurs passent dans la Maison Supérieure expose tout le monde à des pertes de *Santé Mentale* mineures. Lorsque les investigateurs doivent dormir, que leur dernière source de lumière s'éteint, que le désespoir les frappe ou qu'ils discutent de la futilité de leurs actions, d'autres pertes s'imposent.

Finalement, lorsque le gardien décide que le voyage a assez duré, récompensez un succès critique à un test d'*Écouter* ou d'*Intuition* en permettant à l'investigateur de réaliser qu'ils doivent revenir dans la salle qu'ils viennent de quitter. Ils voient alors un escalier qui monte et qui n'était pas là auparavant. La musique semble maintenant toute proche. Lorsqu'ils montent, elle gagne encore en volume et devient frénétique. Alors que les investigateurs arrivent en haut, le bruit cesse. Ils émergent dans un espace qui ne ressemble aucunement à ce qu'ils ont vu dans le complexe pourtant vaste.

Le cœur de la Maison Supérieure

Les investigateurs sont dehors. Ils se trouvent sur une place éclairée par la lumière des étoiles

et par le reflet des étoiles sur le sol noir poli. Un test de *Sciences formelles : astronomie* avec un bonus de +20 % ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* permet de repérer des constellations terrestres (gain d'un point de *Santé Mentale*). Aldébaran est visible, bas sur l'horizon et son jumeau se reflète sur le sol alors que les deux se touchent presque. Une légère brise apporte l'odeur de cyprès. Un peu à l'écart, une chose blanche se dresse et il y a de la lumière, mais distante et indistincte.

Lorsqu'un joueur annonce en premier une action impliquant un mouvement, demandez un test de *Volonté*. Que le test soit réussi ou non, le personnage tape accidentellement dans un petit objet qui roule sur le sol. Ce faisant, une note unique et claire se fait entendre avant de s'arrêter. Bien entendu, c'est l'une des flutes dont la musique se faisait entendre. Il est possible de les examiner. Elles sont noires et finement sculptées, deux becs se rassemblent en un tuyau épais qui se scinde en six flûtes. La forme rappelle celle d'un byakhee, leur bouche étant le bec de l'instrument et leurs ailes les tuyaux.

Subitement, l'environnement change. Le groupe se trouve au centre d'un vaste espace sur un dais de pierre blanche de quinze mètres de côté qui s'élève au-dessus de l'ancien espace où ils se trouvaient. Sur le dais se trouvent deux piliers ronds séparés de cinquante centimètres. Chaque pilier mesure environ trois mètres de haut et douze centimètres de diamètre. L'espace entre les deux laisse échapper une faible lumière blanche. À côté d'un pilier se trouve un lutrin vide. Un instant plus tard, une silhouette les a rejoints et peut être observée nettement.

Le chemin du Roi en Jaune sur Terre

Voici le point culminant de l'aventure. Alors qu'Aldébaran sombre sous l'horizon de Leng, le Roi en Jaune est descendu des Hyades sur Leng, à mi-chemin entre son monde et le nôtre. Les constellations vues depuis Aldébaran ont changé de place et reflètent parfaitement la position qu'elles occupent sur Terre. La Terre est Aldébaran tout comme Aldébaran est la Terre. Les étoiles sont alignées.

Le Roi remarque les investigateurs lorsqu'ils se déplacent dans la Maison Supérieure et il peut user de sorts – Hypnotiser, Implanter une suggestion, Vision onirique – pour s'assurer de leur venue s'il le faut. Il attend aussi longtemps que nécessaire qu'ils atteignent le Portail et le guident car, bien qu'un guide doive venir à lui volontairement, il peut être désespéré, terrorisé ou fou, c'est sans importance. Et voilà les investigateurs.

Le Roi en Jaune

La rencontre suivante ne pardonnera pas aux investigateurs. Toute parole ou action pourrait mener à une mort certaine. Avant d'interpréter cette section, les gardiens devraient lire le paragraphe « Arrêter le Roi en Jaune », page 163, très soigneusement de manière à pouvoir réagir rapidement, équitablement et fermement à toute action entreprise par les investigateurs.

Le Roi en Jaune est une silhouette mince mesurant près de deux mètres et demi. Il a des proportions et des formes humaines et il porte les oripeaux d'une robe jaune et blanc qui flottent autour de lui sous un vent inexistant. Sa capuche est relevée et projette une ombre impénétrable sur son visage. Des manches longues couvrent ses bras et ses mains qui pendent à ses côtés. Son attention semble à la fois portée sur eux et distante. Alors que les investigateurs le regardent, sa capuche est rejetée en arrière, comme sous l'effet du vent, et révèle durant un court instant un espace noir là où son visage devrait être. Ce sont des profondeurs inimaginables, plus noires que le ciel, qui provoquent une brève impression de chute. Ceux qui ont vu les yeux d'Hastur en Écosse comprennent immédiatement qu'il s'agit de la même entité sous une forme différente. Demandez des tests pour une perte possible de 2/1D10 points de *Santé Mentale*.

Si les investigateurs sont frappés d'une sorte de folie quelconque suite à l'arrivée du Roi en Jaune, cette folie les pousse à considérer le Roi en Jaune comme leur dieu, qu'ils vénèrent. Le gardien devrait prendre les joueurs des personnages affectés à part pour le leur expliquer. Ces investigateurs fous sont prêts à servir de guides au Roi. Ils veulent s'avancer vers lui et toucher sa robe. Le vêtement semble pulser sous leurs doigts.

Quarrie approche du Roi de cette manière et tout investigateur qui le veut peut avancer en mimant la servilité. Le Roi n'empêche pas ceux qui s'approchent de lui présenter leurs respects. Les investigateurs auxquels il reste un peu de *Santé Mentale* – ceux qui ont été visités par des rêves et des visions depuis le début de la campagne – pourraient subir un choc psychologique (cf. *Le choc psychologique*, page 104 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* et devenir un poids pour leurs compagnons.

Le Roi attend un peu que ceux qui l'entourent agissent. Les choses devraient progresser plus rapidement maintenant. Les sections « Choisir le guide », « Utiliser le Portail » et « Revenir sur Terre » présument que les choses se déroulent comme le Roi l'entend. Il est très proche du succès. Consultez la section qui suit les trois-là, « Arrêter le Roi en Jaune » pour savoir comment il peut être arrêté.

Interpréter le Roi en Jaune

Tel que mentionné lorsque Hastur apparaît, il est difficile d'interpréter efficacement un Grand Ancien, particulièrement s'il interagit avec des humains. Voici certaines pistes pour créer la bonne atmosphère.

Le Roi en Jaune ne regarde pas ses interlocuteurs directement. Il n'a pas de visage et sa voix n'est pas audible. Ses paroles sont plutôt entendues et comprises directement dans la tête de chacun et dans leur langue maternelle. Le gardien peut préparer des notes pour toutes les communications du Roi. Elles seront identiques pour chaque interlocuteur dans la plupart des cas, mais les autres investigateurs ne devraient pas savoir ce que les autres entendent. Cette simple présentation permettra également au gardien de ne pas avoir à créer une voix pour les rares paroles du Roi.



Si un humain œuvre visiblement contre lui ou empêche les autres de l'aider, le Roi recourt à l'Hypnotisme et demande à l'humain de rester immobile. C'est peut-être un peu trop gros, mais efficace. Si le Roi interagit avec un seul investigateur, le gardien doit l'interpréter de manière froide, calme, patiente et concentrée. S'il devait être sérieusement blessé – plus de trente points de dommages par exemple – le Roi disparaîtra pour réapparaître plus tard. Il ne cherche pas à tuer, d'autre manière que tel décrit page 164, son but est de trouver un guide et il trie les humains pour trouver le bon.

Choisir le guide

Ses instructions s'adressent à tous, mais si quelqu'un tient sa robe, il s'attendra à ce qu'il réponde favorablement.

« Qui me guidera ? »

Si Quarrie est présent, il le fera. Si personne ne se porte volontaire, le Roi posera la question deux fois encore. S'il est déçu, il dira « Réfléchissez-y » et disparaît. Consultez la section « Arrêter le Roi en Jaune », ci-contre, pour savoir ce qui se passe ensuite.

Si quelqu'un se porte volontaire, le Roi l'Hypnotise. C'est la première fois que le Roi tourne pleinement son attention sur quelqu'un et le sort est instantané. Décrivez-en les effets à sa cible uniquement. Le Roi prend le poignet du guide et lui place la paume vers le haut. Dans son autre main, le Roi a fait apparaître un petit couteau à lame courbe.

« Avez-vous trouvé le Signe Jaune ? » Seul le guide entend la question, mais tout le monde peut entendre la réponse du guide, qui tient les oripeaux du roi. Le Roi répète la question trois fois en quête d'une réponse affirmative.

Si la réponse est positive, le Roi coupe la paume du guide – lui faisant perdre un point de dommages – et place sa main au-dessus du lutrin vide. Le sang coule doucement et dessine un Signe Jaune parfait sur le marbre. La lueur du Portail passe de blanche à bleue, comme cela avait été le cas à Drakmar. Puis, subitement,

un sifflement aigu se fait entendre. Consultez la section « Utiliser le Portail », ci-après.
Si le Roi n'obtient pas un oui de son guide à la troisième reprise, les conséquences sont sévères. Il égorge son guide (100 %), qui meurt avant de toucher le sol. Le Roi demande encore : « Qui me guidera ? ».

Utiliser le Portail

Le guide a accepté de conduire le Roi. Le Roi laisse retomber la main du guide et l'Hypnotisme. Le guide doit être volontaire pour la suite et ne pas être sous une forme quelconque de contrainte. Le Roi et son guide sont debout devant le Portail, baignés de sa lumière bleue.
« Me guiderez-vous jusqu'à votre demeure ? »
Le gardien devrait préciser au guide qu'il sait qu'il peut refuser.
Si la réponse est positive, le guide aura démontré son libre arbitre. Le Roi prend le guide par la main. Ils avancent vers le Portail et disparaissent. Le Roi en Jaune commence son voyage vers la Terre.
Si la réponse est négative ou que le guide refuse de prendre sa main, ou de franchir le Portail, le Roi marque un bref instant de pause pour lui permettre de changer d'avis. Si le guide ne change pas d'avis, il lui tranche la gorge comme dans la section précédente. Il repose la question : « Qui me guidera ? ».

Revenir sur Terre

C'est une tâche simple pour le guide que de conduire le Roi en Jaune sur Terre. Le Roi regarde constamment le guide dans les yeux et celui-ci est incapable de détourner le regard. Cela représente cinq attaques de Regard qui font perdre 1D6 points de *Santé Mentale* chacune, à moins que le guide ne soit capable de détourner le regard en obtenant une réussite spéciale sur un test de *Volonté*. Néanmoins, le guide a la sensation d'entrer dans le vide, suivie par un bref instant de confusion. Puis, le Roi et son guide se trouvent sur le sol de la vallée de Drakmar (perte d'un point de *Santé Mentale*).
Les grottes sont visibles aux alentours. Le Roi dit : « Je viendrai te chercher ».
Il se penche pour enlacer le guide et l'embrasse, les tentacules faciaux du Roi émergent et prennent 1D6+1 points de POU au guide. Le Roi disparaît. Consultez « Le Roi en Jaune arrive sur Terre » dans la section « Conséquences » ci-après.
Les autres investigateurs peuvent emprunter le Portail sans problème. Ils ressentent les sensations décrites précédemment puis arrivent dans la vallée de Drakmar. Ceux qui sont partis en premier viennent seulement d'arriver, même s'ils ont emprunté le Portail des heures auparavant.

Arrêter le Roi en Jaune

Ce qui précède n'est pas de bon augure pour les investigateurs. Ils devraient tous être encore vivants si quelqu'un a accepté de guider le Roi, mais dans ce cas, ils ont complètement échoué. Le Roi ne doit pas pouvoir trouver quelqu'un qui le guidera réellement.
Tout comme lors de l'invocation d'Hastur en Écosse, il y a plusieurs options distinctes pour les investigateurs. Les choix probables sont indiqués ci-dessous, les plus efficaces en premier. L'efficacité est mesurée ici en termes d'arrêt définitif du Roi, mais non de la préservation de la santé des investigateurs. Bien entendu, il est possible que les investigateurs recourent à une combinaison de ces approches ou trouvent d'autres possibilités.

Arrêter le Roi : Se sacrifier

Un investigateur peut accepter de guider le Roi sur Terre tout en projetant secrètement de l'égarer. Cela présente certaines difficultés.
- Premièrement, si Quarrie est présent, il se porte avant tout volontaire pour guider le Roi car il pourrait soupçonner une duperie de la part des investigateurs. Quarrie ne doit donc pas servir de guide.
- Deuxièmement, le Roi doit penser que l'investigateur est sincère dans son offre. La réaction des amis de l'investigateur pourrait susciter des doutes. Il vaudrait probablement mieux que les investigateurs aient discuté de ce plan avant.
- Troisièmement, le guide doit savoir comment tromper le Roi, être capable de ne pas ployer à sa volonté et détourner le regard.

Si le guide franchit le Portail avec le Roi et déclare son intention de l'égarer, le gardien devrait lui expliquer que le Roi le regarde dans les yeux. L'investigateur a une chance initiale d'éviter le Regard du Roi en obtenant une réussite spéciale sur un test de *Volonté*, puis quatre chances (test identique) de détourner le regard. Chaque fois qu'il échoue, cela lui coûte 1D6 points de *Santé Mentale*. Si l'investigateur réussit et même s'il est fou à cet instant, il a un éclair de *Santé Mentale*. Il voit les étoiles, les constellations et les planètes. L'investigateur doit se souvenir et comprendre ce qu'Alexander Roby aurait pu dire à l'asile et qu'il a répété à Carcosa, soit les deux vers de « Le Roi en Jaune ». Grâce à eux, le Roi peut être ramené dans les Hyades et la Ville Onirique.
« D'une mort charbonneuse, les étoiles s'emballent et disparaissent, sentant le souffle ancestral
de celui qui pille
la Grande Carcosa.
Là où la Reine rencontre le Prophète, il disparaît
quand des soleils jumeaux ne subsistent que les derniers rais,
il échappe à la tombe
de Carcosa à jamais perdue. »
Les éléments importants de ces vers sont les étoiles noires et les soleils jumeaux. Si l'investigateur est suffisamment malin pour chercher ces éléments, récompensez-le en lui laissant avoir un aperçu d'étoiles jumelles dans un océan de ténèbres. S'il ne fait que mentionner les vers, permettez-lui un test d'*Intuition* alors qu'il regarde les étoiles. Le guide peut maintenant faire son faux-pas intentionnel. Le guide sait qu'il laisse la Terre derrière lui, qu'elle ne peut plus être atteinte. Le Roi semble également s'en rendre compte, mais ne réagit pas. Ils marchent en silence jusqu'à ce qu'un amas d'étoiles soit visible : la

L'incarnation du Roi en Jaune

Décrit dans la section « Le Roi en Jaune » page 161, il ressemble à un humain sans visage vêtu d'oripeaux d'une robe jaune et blanche qui flotte sous l'effet d'un vent inexistant. Il mesure presque 2,5 mètres et est mortellement maigre.

Le Roi en Jaune, avatar d'Hastur

CON	106	Endurance	99 %
DEX	27	Agilité	99 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	50	Intuition	99 %
POU	27	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact + 4
Points de Vie 60
Mouvement 15 ou à volonté

Attaques
Corps à corps : Arts martiaux 90 %, dommages 1D6+1D6 plus son Regard spécial.
Le Roi peut provoquer une **peur panique** en touchant et en regardant sa victime, lui faisant perdre 1D6 points de *Santé Mentale* par tour. Chaque tour coûte au Roi 3 points de magie. Pour éviter son Regard lors d'un tour, lancez 1D100, la victime doit obtenir une réussite spéciale sur un test de *Volonté*. Pour déterminer la folie, additionnez toutes les attaques et faites un seul test. Les dommages normaux d'une attaque d'arts martiaux peuvent être appliqués pendant ce temps.

Danse : Testez POU contre POU sur la Table de Résistance. L'interlocuteur du Roi doit réussir un test de POU sur la Table de Résistance ou est hypnotisé. Au cours du tour suivant, les lambeaux du corps du Roi prennent vie alors que les oripeaux deviennent un ouragan de fils jaunes tranchants comme des rasoirs qui se précipitent sur la cible hypnotisée. Condamnée à attendre sans bouger, la victime perd 1D4 points de dommages par tour. Une fois par tour, la victime peut tenter de se libérer du sort grâce à un autre test de POU sur la Table de Résistance.

Tentacules faciaux 100 %, dommages 1D6+1 drainés du POU de la victime par round

Armure
Aucune

Sorts
Arrêt cardiaque, Brasser la bière spatiale, Carillon de Tezchaptl, Cauchemar, Changer le temps, Chant d'Hastur, Concocter la potion onirique, Création de portail, Déflagration mentale, Enchanter un sifflet, Effroyable possesseur, Envoyer des rêves, Flétrissement, Hypnotisme, Instiller la peur, Mauvais œil, Provoquer/Guérir la cécité, Repérer les portails, Signe de Voor, Suggestion mentale, Tourmenter, tous les sorts pour Appeler, Contacter, Invoquer/Contrôler.

Perte de *Santé Mentale*
2/1D10 points de *Santé Mentale* perdus pour voir le Roi en Jaune

Le jeu lors des tests

Lors des tests, quatre investigateurs ont atteint Leng, un cinquième étant resté au monastère de Te après avoir été blessé par Schippone. Ils ont tué Quarrie avant d'atteindre la Maison Supérieure, en sachant qu'il représentait un danger.
Lorsqu'ils ont rencontré le Roi en Jaune, tous les quatre ont refusé sa requête de l'amener sur Terre. L'un d'eux avait été tenté, mais les trois autres l'avaient dissuadé de le faire en avance. Laissés brièvement seuls, les investigateurs ont ouvert le Portail et deux d'entre eux ont pu s'échapper. Le Roi s'est saisi des deux derniers et, au cours des jours de jeu suivant, a tenté de les persuader de le guider tout en essayant de les monter l'un contre l'autre. Finalement, un des investigateurs a accepté en comptant l'égarer. Il n'était pas sûr d'y arriver mais pensait que d'autres, peut-être même son compagnon, finiraient par accepter de l'aider.
L'investigateur a mené le Roi avec succès jusqu'à Carcosa. Le dernier investigateur a pu activer le Portail seul et s'échapper. Les trois survivants ont attendu leur quatrième compagnon dans la vallée aussi longtemps que la faim le leur a permis, mais il n'est jamais revenu.
Tristement, les trois ont fini par croire qu'ils avaient été trahis et que leur ami avait dû guider le Roi en Jaune sur Terre.

rouge Aldébaran au centre et la magnifique Carcosa placée proche d'un lac de nuage et d'eau. Les soleils jumeaux éclairent le ciel.
Le Roi étend les bras pour montrer les lieux : « Pauvre âme. C'est une chose effroyable que de tomber dans les mains d'un Dieu vivant. »
Cette issue est une grande réussite pour l'investigateur, qui connaîtra une mort éternelle. Consultez la section « L'investigateur à Carcosa » dans les « Conséquences », ci-contre.

Arrêter le Roi : L'assassinat

Certains pourraient vouloir mener le Roi sur Terre de leur plein gré. Cela a longtemps été le but de Quarrie. Nul raisonnement de la part des investigateurs ne pourra rien y changer, pas plus que ce qu'il voit à Leng ou dans la Maison Supérieure.
Tout investigateur qui souffre d'une folie permanente ou indéfinie provoquée par la rencontre avec le Roi en Jaune le servira. Si les compagnons d'un tel investigateur le voient s'avancer avec le Roi en tenant sa robe, ne lui permettez de revenir à lui que si les autres réussissent un test de *Baratin*. Le personnage peut choisir de ne pas lâcher la robe même s'il prend conscience de ses actes, mais le test de *Baratin* doit être effectué rapidement. Lorsque l'investigateur a accepté de guider le Roi, il ne peut plus revenir en arrière, même pour sauver sa vie !
Enfin, il se pourrait qu'un investigateur adopte le message du Roi en Jaune et choisisse de le servir de son plein gré. Cela serait une admirable interprétation. Le personnage pourrait ne pas faire part de son intention aux autres mais s'il le fait, le débat aurait lieu entre personnages et ne devrait pas reposer sur le système de jeu.
Si les investigateurs ne peuvent pas arrêter leur compagnon par un moyen quelconque, ils doivent envisager de le tuer. Le gardien peut demander aux investigateurs de rater un test de *Santé Mentale* avant de les laisser recourir au meurtre d'un de leurs compagnons !

Arrêter le Roi : S'échapper

Si personne n'accepte de guider le Roi, il laisse les investigateurs seuls devant le Portail. C'est une erreur de sa part, il les traite trop gentiment. Ils ont vu le Portail être utilisé à Drakmar, mais si les investigateurs hésitent, un gardien généreux pourrait leur permettre un test de *Mythe de Cthulhu* ou d'*Intuition* pour qu'ils comprennent son utilisation.
Passer entre les deux piliers pendant que le Portail émet encore une lumière blanche serait une grossière erreur. Le Portail fonctionne, mais ramène l'investigateur sur le plateau de Tsang. Si quelqu'un franchit le Portail, le gardien peut immédiatement dire aux autres qu'ils voient la silhouette de leur ami rejointe immédiatement par Chaugnar Faugn. Cela devrait dissuader ses compagnons de le suivre. En plus, le Roi sent que le Portail a été utilisé et arrive immédiatement et s'occupe des investigateurs restants tel que décrit ci-après. Consultez « L'investigateur à Tsang » dans la section « Conséquences » pour savoir ce qui arrive au malheureux qui a traversé.
Le Portail a besoin d'un Signe Jaune peint en sang sur le lutrin. Cela coûte 1/1D3 points de *Santé Mentale*. La lumière entre les piliers passe immédiatement de blanche à bleue et un sifflement assourdissant se fait entendre. Un premier investigateur peut traverser et se retrouver dans la vallée de Drakmar mais, alors que le second approche, le Roi réapparaît. Il efface le Signe Jaune sur le lutrin et le sifflement cesse, empêchant ceux qui se trouvent encore dans la Maison Supérieure de traverser. Le second investigateur doit réussir un test de *Chance* (50%) alors qu'il se précipite. Un échec indique qu'il demeure dans la Maison Supérieure. Une maladresse indique que le Portail s'est refermé au mauvais moment et l'investigateur arrive à Drakmar mort, du sang coulant de ses yeux, narines, oreilles et ongles.
Après avoir tenté de se servir du Portail, il y aura probablement encore des investigateurs dans la Maison Supérieure avec le Roi. Comme ils se sont montrés prêts et aptes à utiliser le Portail, le Roi les isole dans des salles éloignées. Il les sépare et leur permet de le rejoindre de temps à autre pour tenter de trouver le plus faible d'entre eux. Il communique individuellement avec chacun. Consultez la section « Défiance et suicide » ci-dessous pour savoir ce qui se passe.
Désespérément seuls, et perdus dans le noir, ils ne peuvent plus trouver le Portail. C'est valable jusqu'à ce que le Roi trouve quelqu'un qui acceptera de le guider et qu'il emmène celui-ci au Portail ou jusqu'à ce que le Portail soit activé et que le sifflement permette de le trouver. Le Portail demeure ouvert une journée. Le gardien peut demander un succès critique à un test d'*Orientation* ou deux ou trois succès consécutifs, mais un seul test doit être effectué par heure.

Arrêter le Roi : Défiance et suicide

Les investigateurs peuvent avoir tué Quarrie ou un ami fou, en sachant que s'ils ne l'avaient pas fait, cette personne aurait mené le Roi en Jaune sur Terre. Mais alors même que le Roi continue de les courtiser, ils prennent conscience que n'importe lequel d'entre eux pourrait le guider.
Alors qu'ils font part de leur défiance, les événements se précipitent. Cette situation mérite d'être bien interprétée pour plus d'horreur psychologique. Les personnages sont affamés et assoiffés, voire blessés, et ils n'ont aucun objectif. Alors qu'ils sont assis dans les ténèbres, le Roi pourrait les approcher à tout instant. Leur seul moyen de rentrer chez eux, et de sauver leurs amis, est de conclure un pacte avec cette créature qui leur murmure des choses à l'oreille pour les monter les uns contre les autres. Cette créature qui a pu assassiner l'un des leurs. Un investigateur priera-t-il ses compagnons de l'assassiner avant qu'il ne cède ? Cela donne-t-il naissance à un accord de suicide collectif ?
Cette situation désespérée devrait suffisamment peser sur l'esprit des personnages pour que l'un d'eux réalise qu'il peut vendre sa vie pour épargner celle des autres sans trahir leur objectif. Si le Portail est ouvert, le guide pourra égarer le Roi et les autres seront ainsi capables de retourner sur Terre.

Conséquences : L'investigateur à Carcosa

Si le Roi en Jaune doit être arrêté, la situation nécessitera certainement qu'un investigateur soit prêt à mener le Roi à Carcosa. Ce qui arrivera à ce faux guide à Carcosa ne sera pas agréable. Il se sera attiré l'inimitié du Roi et demeurera toujours à sa portée.

Avant toute autre chose, le Roi le quitte en embrassant son faux guide et en lui drainant du POU tel que décrit précédemment. De plus, le passage de Leng à Carcosa lui a coûté 3/1D20 points de *Santé Mentale*.

L'investigateur retrouve la cité gelée dans le temps entre l'arrivée de l'Étranger et l'enlèvement des masques. Il peut se promener librement dans les rues et découvre que la ville est semblable à celle qu'il a vue sur Terre, à une exception.

L'étreinte du Roi en Jaune est portée comme une marque que tous à Carcosa peuvent voir. C'est une corruption, une maladie, une infection. Les habitants ne pourraient pas dire ce qu'ils n'aiment pas chez l'investigateur : ses manières, son apparence, son âme ? Mais tous l'évitent. L'investigateur prend rapidement l'habitude de voir les autres changer de rue à son approche. Noss l'évite et Yolanda, si elle est encore là, devient rapidement introuvable. Lorsqu'elle retrouve le personnage, elle encourage tout d'abord une certaine amitié, voire intimité, puis elle aussi voit quelque chose et se fâche. Elle chasse le personnage en larmes. Il aurait pu l'avoir trahie ! Roby demeure introuvable, personne ne le connaît. Le jardin qui abrite le Portail vers la Terre semble avoir disparu.

Chaque nuit, l'investigateur voit les étoiles, la Terre, le Roi en Jaune. Parfois, le Roi en personne se présente dans sa chambre. Le Roi est le seul qui accepte de le voir et l'investigateur en vient à compter sur sa présence. Il est seul et quasiment fou. Il devient capable d'une certaine cruauté envers les habitants de Carcosa qui le tourmentent. Il commence à porter un masque pour cacher son visage – un disque, vide et blanc – et ainsi pouvoir s'approcher des fêtards lors du festival. Mais, une nuit, il ne parvient plus à ôter le masque. Et c'est ainsi que l'investigateur réalise qu'il est devenu l'Étranger.

Si Roby vit encore, le gardien peut permettre à l'investigateur perdu de le rencontrer, un long moment après son arrivée à Carcosa. Roby peut même conduire l'investigateur au Portail. Un retour sur Terre aurait lieu un an jour pour jour après le départ du groupe. Le retour empire encore la condition de l'investigateur. Le personnage se languit de Carcosa maintenant et ne peut que chercher l'acceptation et la compréhension de ses compagnons. Malgré toute assurance à l'effet contraire, l'investigateur se voit dans l'obligation de porter un masque en tout temps et affirme que les autres le devraient aussi. Toute autre forme de folie est laissée à l'appréciation du gardien et du joueur, mais aucune ne devrait être facile à traiter.

Conséquences : L'investigateur à Tsang

Le destin de l'investigateur qui a franchi le Portail lorsqu'il était blanc est funeste et simple. Il entre dans une salle au sol en béton jauni et craquelé. L'herbe pousse dans les fissures. Une main s'abat sur son épaule. Il se tourne et voit Anzalone, quel que soit son destin. Il semble épuisé et faible. Il place son autre main sur la joue de l'investigateur et meurt sur le coup. L'investigateur voit maintenant le reste de la pièce. Chaugnar Faugn. Il peut courir, mais Chaugnar Faugn se jette sur lui à une vitesse incroyable que son apparence ne laisse pas présumer. Chaugnar Faugn le rattrape et il perd 2/2D6+1 points de *Santé Mentale*. Même s'il résiste au Sacrifice hypnotique, l'investigateur ne peut tenir tête à Chaugnar Faugn et il devient le compagnon du Grand Ancien lors de sa longue attente. Il ne peut que prier pour que la fin soit rapide.

Conséquences : Le Roi en Jaune arrive sur Terre

Les investigateurs ressentent la présence du Roi sur Terre de deux manières : premièrement, grâce aux apparitions constantes qu'il impose à celui qui l'a guidé jusqu'à Drakmar et ensuite par le truchement d'événements qui sont attribuables à l'influence du Roi.

Le guide voit le Roi aux instants où il est seul : dans sa chambre lorsqu'il se réveille, lorsqu'il se promène tard le soir dans une rue déserte, lorsqu'il occupe seul un compartiment de train et ainsi de suite. Les visions ne sont pas moins fréquentes avec le temps. Elles provoquent toujours une perte de *Santé Mentale*, et précèdent un mort, un accident ou une folie subite pour les proches de l'investigateur. Celui-ci a du mal à se concentrer sur ses affaires quotidiennes car il est saisi de faiblesse mentale. Il perd son travail, ses relations s'enveniment et il est seul. Il s'est éloigné de sa famille et de ses amis. Seuls ses compagnons de Carcosa ou de Leng peuvent lui apporter un certain réconfort.

Il éprouve un vrai soulagement lorsqu'il explore le Mythe de Cthulhu dans des livres, des écrits, des vers ou de l'art. En fait, les expérimentations créatrices dans ce domaine sont alimentées par une énergie sans fond, marquées par une exécution étrange et leurs résultats sont uniques et puissants. Ces exercices empêchent les visions, mais coûtent également de la *Santé Mentale*. L'individu affligé glisse vers une inexorable folie personnelle et contrôlée.

Dans le monde en général, les investigateurs pourraient être les seuls à comprendre les liens entre plusieurs événements récents et à venir.

- Le crash boursier de Wall Street se produit en octobre 1929 et en novembre, la valeur des cinquante premières actions américaines a chuté de moitié. Il faut environ un an pour que cela affecte gravement l'industrie américaine avant de se répercuter dans le monde, mais début 1930, tout le monde vit dans un monde différent. Est-ce une simple coïncidence que cela corresponde avec la montée d'Aldébaran dans le ciel ? Les gens responsables de l'effondrement spéculatif étaient-ils manipulés par le Roi en Jaune ?
- Au printemps 1930, une succession de groupes occultes marginaux – surnommés

des « cultes » - d'Autriche, d'Angleterre, de France, d'Italie, de Roumanie et des États-Unis sont impliqués dans des suicides collectifs qui touchent des dizaines, voire des centaines de personnes. Les lettres laissées par les défunts mettent en garde contre une apocalypse imminente, contre un « Roi » ou un « Étranger » qui se trouve parmi eux. Ces événements et suicides d'autant d'individus, particulièrement dans les milieux artistiques, sont-ils simplement le résultat d'une manie collective ?

- Des révolutions ont lieu en Argentine et au Brésil et certains journalistes prétendent qu'elles ont été fomentées par le même individu : *el hijo amarillo* (le fils jaune) dans le premier cas, el *homen amarelo* (l'homme jaune) dans le second.
- Dans le monde de l'art, l'expressionnisme est adopté avec un enthousiasme quasi universel par les critiques. Otto Dix, George Grosz, Max Beckmann et Lyonel Feninger en Allemagne, Edward Hopper et Jackson Pollock aux États-Unis, Austin Osman Spare en Angleterre et Paul Delvaux en Belgique apportent tous une contribution majeure. Leurs œuvres sont quasiment religieuses mais non catholiques et montrent un thème récurrent d'une silhouette discrète mais effrayante venue mettre un terme à la quête inutile du plaisir par l'homme. La plupart des galeries remisent les vieux maîtres pour exposer les toiles de ces nouveaux artistes qui dominent la scène artistique.
- Dans le domaine de la littérature et du théâtre, les romans divers écrits par Joseph Hergesheimer, Sinclair Lewis, Philip Barry, Robert Musil, William Faulkner et W.H. Auden se répondent quant aux thèmes abordés et sont applaudis par la critique. En France, en Angleterre et aux États-Unis, les films jouent sur le concept omniprésent d'effort inutile et d'ennui.
- À plus petite échelle, des individus paient des encarts dans des journaux et des magazines pour publier leur folie. Les graffitis se multiplient dans les endroits publics. La violence et le désespoir priment. Il est rare qu'une journée se passe sans soulèvement.

Ces occurrences ont lieu à longueur d'année. Le gardien peut se baser sur ces idées si la campagne se poursuit dans un monde sous l'égide du Roi en Jaune.

Pertes/Gains de *Santé Mentale* à la conclusion du Livre III

- **Tuer Malcolm Quarrie :** -1D4 points de *Santé Mentale*
- **Tuer un compagnon :** -1D8 points de *Santé Mentale*

Diminuez ces pertes par deux pour ceux qui n'ont pas commis les meurtres

- **Arriver à Leng et dans la Maison Supérieure :** -1D8 points de *Santé Mentale*
- **Croire que le Roi en Jaune a été amené sur Terre** -1D12 points de *Santé Mentale*
- **Croire que le Roi en Jaune a été déjoué :** +1D12 points de *Santé Mentale*
- **Ne pas savoir quelle a été l'issue de l'aventure :** -1D6 points de *Santé Mentale*

Seule une de ces trois dernières options s'applique, selon ce que chaque investigateur croit.

Gain de 1 point d'*Aplomb* à la fin de chaque Chapitre

FIN



Appendices



Appendice A – Chronologie avant le début de la campagne

1908 : Montague Edwards et Lawrence Bacon se rencontrent au temple Isis-Urania de l'Aube Dorée. Ils parlent d'Hastur et du Mythe.

Octobre 1915 : Alexander Roby commence à faire des rêves au sujet d'Hastur. Ils se poursuivent chaque année, d'octobre à mars, alors qu'Aldébaran et les Hyades sont visibles à l'horizon. Au cours des dix années suivantes, Roby voyage à plusieurs occasions dans la ville onirique de Carcosa.

Octobre 1919 : Edwards et Bacon commencent à rassembler d'autres adorateurs, dont ils auront besoin pour amener Hastur sur Terre.

1920 : Le culte de Shub-Niggurath, déesse de la fertilité, à Goatswood dans la vallée de la Severn, envoie Wilfred Gresty obtenir des informations au sujet d'Hastur. Il trouve Edwards et Bacon à Londres.

1922 : Malcolm Quarrie, folkloriste et étudiant, tombe sur le culte de Goatswood et est intrigué par ce que leur chef, Atkinson, a à lui dire.

8 avril 1923 : Malcolm épouse Hillary Hayes à Tewkesbury, Gloucestershire. Ils déménagent à la ferme de Nug dans la vallée de la Severn. Alors qu'ils sont absorbés par le culte, leur relation commence à se détériorer.

12 mai 1923 : Roby publie *Der Wanderer durch den See* sous les initiales « A.R. » chez Whitehall Press à Londres, une petite entreprise qui se charge de publications à compte d'auteur.

Juin 1924 : Hillary donne naissance à Sarah. Malcolm exprime des doutes quant à sa paternité. Il part pour Londres et, guidé par Atkinson et Gresty, se lie également d'amitié avec Edwards et Bacon. Malcolm et Hillary s'éloignent pour de bon l'un de l'autre. La relation occulte d'Hillary avec le vieil Atkinson devient plus intime.

Février 1925 : Bacon lit *Der Wanderer durch den See* et en parle à Edwards. Edwards retrouve Roby et devient son mentor. Roby découvre vite que ses rêves ont une base réelle : il est réceptif à l'enseignement d'Edwards et Bacon et commence à comprendre comment amener Carcosa sur Terre.

Mai 1925 : Alexander Roby rencontre Delia Hartston dans un culte. Ils se fiancent rapidement.

Milieu 1925 : Malcolm Quarrie débute une correspondance intense concernant le Mythe d'Hastur avec le professeur Roberto Anzalone, un italien qui partage la fascination de Quarrie pour l'occulte. Anzalone fait référence à certains travaux nouveaux pour Quarrie et pousse les recherches pour inclure Chaugnar Faugn, qu'il croit être la clé pour libérer Hastur.

Septembre 1925 : Delia met fin à sa liaison avec Roby à cause de son comportement de plus en plus aberrant. Ils gardent contact tout l'automne, mais Delia ne nourrit plus aucune idée de romance.

7 novembre 1925 : Delia cesse tout contact avec Alexander, perturbée à la fois par ses sautes d'humeur et ses discours agités concernant une cérémonie imminente.

12 novembre 1925 : Grahame Roby, également inquiet de l'état d'esprit de son frère, emploie un détective privé, Vincent Tuck, pour suivre les déplacements d'Alexander.

23 novembre 1925 : Tuck a vu Roby en compagnie d'Edwards, Bacon et Quarrie. Il observe Bacon Voler la vie et tuer un clochard près de Regent's Canal. Il est troublé et profondément perturbé par ce qu'il a vu.

31 décembre 1925 : Roby, Edwards, Bacon, Quarrie et d'autres adorateurs invoquent Hastur dans les collines d'East Anglia. Il y a communication avec le Grand Ancien, mais également des morts et de la folie. Roby sombre dans la folie.

Janvier 1926 : Edwards et Quarrie se disputent au sujet de l'invocation. Quarrie rompt pour de bon avec le culte.

Mars 1926 : Quarrie et un autre ancien membre du culte d'Hastur, Thomas Villiers, quittent Londres pour Milan. Là-bas ils travaillent avec Anzalone et commencent à tisser des liens avec les membres des Frères du Signe Jaune. Aldébaran disparaît alors que le travail du culte d'Hastur à Londres demeure incomplet.

14 octobre 1926 : Aldébaran réapparaît. Alexander, troublé, ordonne à un byakhee d'assassiner son père, Herbert. Le byakhee tue son père et sa sœur, Georgina.

28 novembre 1926 : Grahame, le frère d'Alexander, ainsi que le docteur Lionel Trollope et le docteur Charles Highsmith font officiellement interner Alexander à l'asile pour aliénés de St. Agnes pour une période de deux ans. Le docteur Highsmith lui prescrit du laudanum dans le but de contrôler ce qu'il diagnostique comme une scotophobie. Les médicaments diminuent le contact avec Hastur à un point tel que Roby peut fonctionner relativement normalement, bien que dans un état léthargique. Highsmith débute une étude minutieuse de Roby et associe les occurrences de la phobie avec les saisons, bien qu'il ne connaisse pas la signification de ce cycle.

15 mai 1927 : Delia Hartston épouse Peter Morrison. Ce n'est pas une union heureuse.

10 juin 1927 : Première visite du docteur Trollope à Alexander Roby à l'asile. De retour à Londres, le docteur achète et lit *Der Wanderer durch den See* et est ébranlé par le livre d'Alexander.

Fin juillet 1927 : Hillary Quarrie reçoit une lettre de Milan de son mari Malcom, dans laquelle il parle de son partenariat passé avec un culte d'Hastur et de ses efforts renouvelés pour trouver ce dieu. Il parle de réconciliation.

Octobre 1927 : De retour en Angleterre, frustré par son manque de progrès, Edwards trouve du travail à l'asile sous le pseudonyme de Mark Evans. Au cours des seize mois qui suivent, ses efforts dans le but de débloquer les rêves de Roby sont vains, et il se voit même réprimandé pour contact non autorisé avec le patient. Il consulte également la correspondance du docteur Trollope qui insiste auprès du docteur Highsmith pour que Roby demeure interné.

27 novembre 1927 : Sous le coup de sa folie meurtrière (occasionnée par son pacte avec Hastur, Edwards assassine un patient, Cuthbert Yates. Le meurtre n'est pas ébruité hors du village.

19 décembre 1927 : Le docteur Trollope rend une seconde visite à Alexander à l'asile et le pousse involontairement à lancer un sort qui révèle sa propre mort au docteur.

1928 : Roby fait des progrès concernant le sort Bâtir Carcosa. Il l'aura bientôt terminé, mais Edwards est impatient. Si Roby n'est pas libéré lors de l'audience, il décide de l'enlever de force.



Appendice B – Chronologie sommaire depuis le début de la campagne

Début du jeu, 17 octobre 1928 : Sortie au théâtre à Londres. Ensemble, ou indépendamment s'ils ne se connaissent pas, les investigateurs assistent à *La Reine et l'Étranger,* mis en scène par Talbot Estus, où ils voient le Signe Jaune employé à une fin dramatique. Certaines personnes sensibles peuvent par la suite ressentir la présence d'Hastur, comme tous ceux qui consultent les livres *Le Roi en Jaune* ou *Der Wanderer durch den See.*

10 octobre 1928 : Le docteur Highsmith entre en contact avec le psychologue/psychiatre du groupe (ou tout autre professionnel de la sorte au sein du groupe) pour obtenir son opinion quant au maintien de l'internement de Roby. Le docteur Highsmith est désireux de relâcher Roby et cherche secrètement de l'information sur les antécédents d'Alexander afin de lui permettre de publier un article sur ce cas. Toutefois, en dépit de ses motivations, il peut être convaincu de garder Roby interné.

28 octobre 1928 (environ) : Le docteur Highsmith est à l'hôtel Great Western à Londres et rencontre les investigateurs.

30 octobre ou début novembre 1928 : Les investigateurs interrogent Roby à l'asile. Un événement troublant survient cette nuit-là quand Montague Edwards (Mark Evans) Envoie des rêves. Edwards dépêche Michael Coombs à Londres pour espionner les investigateurs. En ville, Coombs partage une chambre avec Wilfred Gresty.

Début novembre 1928 : Les investigateurs rencontrent le docteur Lionel Trollope chez lui, à Londres, pour discuter du cas d'Alexander.

Deux jours après la rencontre avec Trollope : Sur l'ordre d'Edwards, Coombs assassine le docteur Trollope alors que ce dernier se promène en soirée dans le parc St. James. Le même jour, Edwards assassine le patient Frederick Long à l'asile. Les investigateurs n'apprennent pas immédiatement ce second incident.

Trois jours après la rencontre avec Trollope : Un investigateur reçoit une lettre écrite par le docteur Trollope juste avant sa mort. Au cours des jours et des semaines suivants, les investigateurs interrogent Lawrence Bacon, Grahame Roby, l'inspecteur John Stephens, Delia Morrison (née Hartston) et Vincent Tuck. L'inspecteur Andrew Taylor les interroge tour à tour au sujet du meurtre du docteur Trollope. Edwards et Quarrie sont introuvables.

Début novembre 1928 : Une copie de *Der Wanderer durch den See* peut être trouvée et lue. Un voyage peut être fait dans le Suffolk pour examiner le lieu de l'invocation. Les investigateurs voient les monolithes utilisés pour l'invocation d'Hastur. Ils feront face à des byakhee.

19 novembre 1928 : Gresty envoie une lettre à l'un des investigateurs, évoquant son opposition au culte et les avertissant que Bacon sortira de chez lui le 27 novembre.

21 novembre 1928 : Le docteur Highsmith écrit pour demander tous les renseignements dont peuvent disposer les investigateurs au sujet de Roby. Ils suggéreront probablement que Roby ne soit pas autorisé à sortir.

27 novembre 1928 : La nuit de la pleine lune. Une confrontation survient entre les investigateurs et Bacon près du canal alors que ce dernier invoque le Vol de vie. La rencontre devrait se conclure avec la mort de Bacon, au minimum. Sa demeure recèle le Carillon de Tezchaptl ainsi que *Le Codex Turner,* et peut être plus, bien que l'apparition de goules pourrait écourter leur visite des lieux.

29 novembre 1928 : Gresty envoie une seconde lettre, plus chaleureuse celle-ci, aux investigateurs. Il parle de Quarrie et d'une femme sous l'influence d'Atkinson, qui semble être la femme de Quarrie. Il parle d'un événement imminent d'une grande importance.

30 novembre 1928 : Le tribunal de Hereford siège en audience pour décider de la possible libération d'Alexander Roby. Si le tribunal recommande la libération, Alexander doit se rendre dans une maison de convalescence, mais « Evans » est chargé du transfert et Roby n'arrive jamais. Si Highsmith ne recommande pas la libération, Edwards le libérera immédiatement et commettra un meurtre afin de semer la confusion.

1er décembre 1928 : Roby envoie à Delia une note indiquant que la destination d'Edwards est Mullardoch House.

2 au 6 décembre 1928 : Roby termine son sort pendant qu'Edwards arrange la venue de 18 adorateurs pour l'aider à lancer ses sorts.

7 décembre 1928 : Alexander Roby lance avec succès Bâtir Carcosa. Carcosa s'établit sur Terre au Loch Mullardoch et les adorateurs entrent dans la ville.

8, 9, 10 et 11 décembre 1928 : À l'insu de Roby, Montague Edwards et le culte se préparent à appeler Hastur en invoquant une larve chaque jour. Les investigateurs devraient arriver à Loch Mullardoch durant ces journées et tenter de mettre un terme à ces plans.

8 décembre 1928 : Delia ne reçoit que maintenant la lettre d'Alexander lui demandant de le rejoindre à Mullardoch House. Si elle est toujours en contact avec les investigateurs, elle la leur transmettra.

9 décembre 1928 : Une brève nécrologie sur Bacon apparaît dans l'*Occult Magazine.* Il est fait référence à Montague Edwards comme étant le « Laird de Mullardoch ». Un entretien avec le personnel du magazine révèle que l'auteur en est Aleister Crowley, qui connaissait autant Roby qu'Edwards à l'époque de l'Aube Dorée. En possession de ces renseignements et/ou de l'indice précédent, les investigateurs devraient faire route vers le nord pour interrompre la cérémonie.

12 décembre 1928 : Montague Edwards planifie de lancer Libérer Hastur dans le but d'invoquer le Grand Ancien lui-même.

18 janvier 1929 : L'article du docteur Highsmith « Manie sympathique : une étude de cas d'une occurrence répétitive et prévisible » paraît dans l'édition de février du *British Journal of Psychology.*

Pendant le reste de l'année, il y a une pause dans les événements. Toutefois, jusqu'en mars, alors qu'Aldébaran est toujours visible à l'horizon et après sa réapparition en octobre, les investigateurs ressentiront l'influence d'Hastur à divers degrés.

Début décembre 1929 : Hillary Quarrie reçoit une deuxième lettre de la part de Malcolm. La lettre provient d'Inde et mentionne une expédition. Elle donne également des détails sur Thomas Villiers, un exécuteur testamentaire de Milan.

13 décembre 1929 : Un article de journal mentionne l'arrestation de Wilfred Gresty. Les investigateurs peuvent s'entretenir avec lui et apprennent où se trouve Hillary Quarrie.

Milieu à fin décembre 1929 : Les investigateurs rendent visite à Hillary Quarrie à la ferme de Nug, près de Lower Clotton. Elle leur parle du séjour de Malcolm Quarrie à Milan. Leur arrivée dans la vallée de la Severn provoque des événements à la suite desquels ils peuvent se sentir obligés d'aider Hillary.

Fin décembre 1929 à janvier 1930 : Les investigateurs se rendent à Milan en Italie où ils en apprennent plus concernant l'expédition de Malcolm Quarrie. Aussitôt après, ils prennent un bateau à Marseille pour se rendre à Bombay. Ils projettent de suivre les traces des italiens pour arriver à Drakmar et Leng.

Appendice C – Chronologie de l'expédition italienne

Mars 1927 : Malcolm Quarrie déménage à Milan avec Thomas Villiers. Ils rejoignent Roberto Anzalone et les Frères du Signe Jaune.

Début juillet 1928 : Quarrie écrit une lettre à son ancienne femme, Hillary, afin de mentionner de possibles retrouvailles. Elle ne répond pas.

Printemps 1927 au printemps 1929 : Anzalone et Quarrie augmentent le nombre des Frères. Ils raffinent et solidifient leurs croyances à l'effet que le Roi en Jaune viendra alors qu'Aldébaran se trouve dans le ciel en hiver 1929-30, et que c'est la divinité Chaugnar Faugn qui lui montrera le chemin.

Été 1928 : Anzalone découvre que Drakmar et Leng se trouvent dans les territoires interdits du Népal. Il propose une expédition à son université, prétendant avoir trouvé Jiwakhar, la capitale du Mustang au quatorzième siècle, qu'il situe au Tibet. L'université et les autorités civiles lui accordent une petite expédition dans le but de trouver et confirmer la localisation.

17 août 1929 : À Naples, l'expédition prend le bateau à destination de Bombay. L'expédition est composée d'Anzalone, de Quarrie, d'un autre adorateur, Carlo Schippone, et du major Ricardo Delnegro, un chasseur alpin en service commandé. Les adorateurs tentent de se rendre au Népal, et non au Tibet, tel qu'annoncé officiellement, et ont l'intention de convaincre Delnegro, qui n'est pas un adorateur, au moyen de Trou de mémoire et d'Implanter une suggestion.

21 septembre 1929 : L'expédition arrive à Bombay.

24 septembre 1929 : Les hommes partent en train à travers l'Inde, se dirigeant vers le nord-est, de Bénarès à Nautanwa à la frontière népalaise, plutôt que vers Darjeeling, leur destination de base. Quarrie envoie une seconde lettre à Hillary qui se révélera cruciale pour les investigateurs.

28 septembre 1929 : Les hommes arrivent à Nautanwa. Ils rassemblent des provisions supplémentaires.

8 octobre 1929 : Ils entrent au Népal avec Ripa Tendruk et une caravane de marchands népalais. Ils progressent vers le nord sans aucune difficulté.

13 octobre 1929 : À Pokhara, ils trouvent un nouveau guide, Yangser Chumpo, et de nouveaux porteurs. Ils amassent plus de vivres.

19 octobre 1929 : L'expédition se remet en route.

24 octobre 1929 : Ils atteignent le village de Sika et la rivière Kali Gandaki, pour ensuite se diriger au nord le long de la vallée.

1er novembre 1929 : De l'autre côté de la frontière du Mustang, ils quittent la vallée et se dirigent à l'est dans l'Himalaya. Ils commencent à chercher Drakmar.

4 novembre 1929 : Drakmar est trouvée. Les porteurs refusent de rester. Chumpo reste mais il ne campera pas sous les falaises avec les autres voyageurs.

5 novembre 1929 : Anzalone, Quarrie, Schippone et Delnegro pénètrent à Drakmar pour la première fois et trouvent d'étranges marques et signes de cannibalisme. Les Tcho-Tchos sont entrevus.

6 novembre 1929 : Chumpo part pendant la nuit. Une seconde exploration révèle les preuves d'une récente occupation. Les trois adorateurs rêvent de Chaugnar Faugn et sont pris d'une crise de folie pendant laquelle Schippone tue Delnegro. Schippone étale le corps en guise d'offrande pour les Tcho-Tchos et prend ensuite la fuite, fou.

7 novembre 1929 : Anzalone et Quarrie pénètrent dans les grottes et arrivent devant Chaugnar Faugn. Les prêtres Tcho-Tchos ne sont pas certains que Quarrie soit l'Acolyte Blanc, mais ils constatent qu'Anzalone ne l'est pas. Ils torturent Anzalone, qui est ensuite donné à Chaugnar Faugn et ils attendent de voir s'il y aura d'autres étrangers.

11 novembre 1929 : Schippone arrive dans le monastère de Te, mort de faim, déshydraté et à moitié fou. Les hommes du monastère prennent soin de lui. Sa présence dans le monastère ainsi que la disparition de l'autre homme blanc se fait savoir dans les villages avoisinants de Kag et Tayen. Quelque temps après, Schippone tue tout le monde à Te.



Appendice D – Rêves, visions et intrusions

Ici les rêves sont résumés au maximum. Le gardien peut les lire aux investigateurs ou s'en inspirer dans le but d'improviser. L'intention n'est pas de les distribuer aux investigateurs tels quels. Il appartient évidemment au gardien de choisir comment cibler les investigateurs, mais voici une suggestion de présentation.

Le gardien choisit deux rêveurs, selon les critères suggérés au début de ce livre dans la section « Hastur et son influence », sous « Rêves et visions », jugeant le degré de proximité de l'investigateur avec le Mythe, de même que son tempérament naturel et son inclination. Assignez les rêves un, deux et trois au premier rêveur et les rêves quatre, cinq et six au second. Comme vous le constaterez, chaque rêve a deux paragraphes, deux moitiés. Le rêveur fait chacun des trois rêves à plusieurs reprises et chaque fois le rêve se termine à la première moitié. Le gardien devrait attendre que survienne un moment de stress intense ou de drame avant de permettre à chacun des rêves de continuer dans une seconde moitié encore plus bouleversante, probablement comme conséquence de la vue d'Hastur, de la réapparition d'Aldébaran en octobre 1929, ou encore de leur arrivée dans la vallée de la Kali Gandaki. Tous les rêves interrompus coûtent au rêveur 0/1 points de Santé Mentale, alors que les rêves qui atteignent la fin coûtent au rêveur 0/1D3 points de Santé Mentale. Lorsqu'il se réveille, le rêveur est anormalement anxieux et se rappelle des événements en détail, ces derniers étant bien plus vivaces que dans leurs rêves habituels.

Rêve d'Hastur #1 : Le concert

Les visages sont levés vers le ciel, concentrés et impatients. Vous vous asseyez avec les autres, le violon serré entre le menton et l'épaule tels que le font les autres, votre main gauche sur les cordes. La musique commence et l'orchestre entre avec fracas dans sa brève vie. Mais, êtes-vous le seul à jouer un rôle ? L'auditoire applaudit-il et crie-t-il aux mauvais moments ? Les autres musiciens sont en concurrence, faisant sonner leurs instruments à l'aveuglette. Le chef d'orchestre vous pointe. Vous regardez vos partitions et là se trouve le Signe Jaune, il se tord et se tortille et semble prêt à vous toucher. Vous devez l'apaiser. Précipitamment, vous commencez à jouer son rythme, construisant vous-même le son une note à la fois.

Vous êtes d'humeur joyeuse. Vous travaillez avec furie, accroupi vers l'avant, en équilibre sur le bord de votre chaise, et au moment où vous regardez les autres membres de l'orchestre autour de vous, vous constatez qu'ils ne sont plus humains. Des créatures noires, minces et fortes avec des ailes et de longues têtes, de longues dents. Vos doigts touchent vos paumes et votre instrument disparaît. Vous êtes assis sur le bord d'un trou rond, vous n'en voyez pas le fond, et des objets y tombent. Une par une, les créatures, vos voisines, plongent à l'intérieur : elles étendent leurs ailes, grandissent et volent doucement vers le bas. Le chef d'orchestre est là, ses robes de cérémonie blanches et déchirées emportées par un vent qui n'existe pas. Il se retourne et vous pointe et sans même y penser vous sautez, au fond, tout au fond. Vous comptez les secondes qu'il vous reste, et vous êtes conscient que ceci est la seule action qui ait jamais importé dans votre vie.

Rêve d'Hastur #2 : Le fauconnier

Vous êtes à la chasse. Ajoncs, bruyère et granit s'étendent à perte de vue. Vous vous rappelez l'histoire d'un homme perdu dans ces landes. Alors que le soleil tombait et qu'il s'était résigné à dormir dehors au froid, il tomba sur une adorable jeune fille qui s'adonnait alors à la chasse avec des faucons. Elle parlait l'ancien breton. Il l'accompagna à son manoir et tomba rapidement amoureux d'elle. Au matin, alors qu'il était assis avec elle dans le jardin, il fut mordu par une vipère. Il s'évanouit et lorsqu'il se réveilla, la seule chose qu'il y avait là était une tombe, disant qu'elle était morte jeune une centaine d'années auparavant, pour l'amour d'un homme qui portait son nom. Dans votre esprit, vous voyez des images : le pâle triangle de son visage, sa pierre tombale couverte de vignes et son fauconnier, Hastur : vous le voyez également bien que vous ne le souhaitez pas, puisque vous savez ce qu'il annonce. Tout comme dans l'histoire, la lumière a pratiquement disparu et vous vous accroupissez, sachant que vous devez passer la nuit là. Vous observez le soleil qui s'éteint telle une chandelle mouchée et le monde devient noir comme du charbon. Vous vous étendez pour dormir. Mais juste comme vous vous assoupissez vous entendez les cloches.

Vous vous levez, retenant votre souffle. De quelque part surgit une voix féminine : « Comme c'est cruel de sa part de dire cela ». Les clochent semblent se rapprocher. Une voix d'homme, aimable mais triste : « Je suis pris au piège ». Vous vous dégagez et vous mettez à courir, c'est votre seule chance. Un ruisselet vous fait trébucher et vous tombez, votre fusil échappant à votre main dans la nuit. Une notion erronée de ce que l'on doit faire en cas de poursuite vous fait suivre le cours d'eau. Essoufflé, vous regardez vers l'arrière et vous arrêtez. Oui, le doux bruit des cloches : il est là. Vous vous retournez pour lui faire face. Son ombre surgit, énorme et imperturbable. La noirceur descend sur vous telle une capuche.

Rêve d'Hastur #3 : Le double

Il fait froid dehors et les fenêtres de la chambre à coucher sont ouvertes. Les rideaux sont poussés dans la chambre. Vous vous regardez dormir, resserrant les couvertures au niveau de vos épaules et vous constatez qu'elles sont déchirées, déchiquetées en de longs lambeaux. Vous vous levez du lit et vous sortez de la chambre en trébuchant, le long de corridors inconnus et à travers d'énormes chambres, vous apercevez du marbre, des tapis, du verre, des rideaux de velours, de la brique, de la porcelaine, de l'huile et du bois de couleur or. L'un d'entre vous murmure : « Tout cela n'est qu'une distraction ». Il y a un masque accroché au mur et vous le prenez, vous le mettez. Vous voyez une épée et la prenez. La robe de coton abîmée traîne derrière vous, vous prêtant une dignité à la mesure de votre tâche. Vous apercevez alors quelqu'un qui vous regarde d'un corridor de côté. C'est votre double, impatient et inquiet. Soudainement furieux, vous vous précipitez sur lui, agrippant l'épée solidement : « Tu crois que tu peux émettre un jugement sur moi ? Tu crois que cela n'a rien à voir avec toi ?! ». Vous vous demandez seulement de quoi vous êtes capable. « C'est ma couronne ! La mienne! »

Vous avancez à toute vitesse, l'arme sifflant. L'attaque et la défense sont gauches et maladroits et vous vous séparez. Mais du sang épais coule de votre bras. Vous êtes choqué. Vous aviez déjà vu plusieurs armes comme celle-ci mais vous ne pensiez pas qu'elles fonctionnaient réellement. Vous tenez la blessure et regardez votre double lever l'épée à nouveau. Vous semblez tous deux effrayés.

Rêve d'Hastur #4 : Le cimetière de la Terre

Vous êtes assis à la proue du bateau. Il s'agit d'un beau petit vaisseau de bois poli avec une voile blanche, et il se déplace lentement à travers le lac, affrontant la brise. Vous penchez la tête vers l'eau où votre main qui y trempe dérange la surface : elle est grise et fantomatique. Est-ce du mouvement ? Vous relevez votre main et une forme marbrée monte à la surface der-

rière vous, pas très loin en dessous, puis une autre : d'énormes créatures marines. Vers l'avant l'eau clapote. Le dos blanc et jaune d'une de ces choses balaie la surface un moment et puis plonge. Vous le voyez encore. Il vient droit vers vous, de plus en plus gros, et il sort maintenant complètement de l'eau, surplombant le bateau comme une falaise. Vous n'attendrez pas pour cela. Vous vous levez et sautez à l'eau. Tombant, tombant. Les yeux fermés.

L'eau devient brouillard. Il disparaît et un paysage s'étend autour de vous, pierres et bruyères et puis un cimetière de style napoléon. Vous franchissez la clôture, les épitaphes moussues se déploient tout autour de vous. Vous marchez encore et encore, il y a de simples pierres tombales partout, des dizaines de milliers. Il n'y a pas de croix, ni d'anges ou d'autres symboles religieux. Vous arrivez finalement dans un coin que vous semblez connaître. Vous lisez quelques noms et ils vous sont tous familiers, votre famille et vos amis, tout le monde est là, qu'ils soient vivants ou morts. Les épitaphes datent de quelques années plus tôt. Votre propre pierre tombale est craquelée. Il s'agit d'une plaque vierge, sans même votre nom, mais vous la connaissez bien. Vous vous souvenez à moitié de comment c'était avant d'être sur le bateau, avant que le Roi en Jaune ne vienne. Mais tout le monde est ici maintenant. Puisque qu'il s'agit de Carcosa et que ceci est le cimetière pour tous les défunts de la Terre.

Rêve d'Hastur #5
La jeune fille

Vous êtes entouré de gens portant des vêtements raffinés, tout le monde parle et rit. Votre entourage est gracieux, la musique joue et vos yeux sont fixés sur une jeune fille particulièrement charmante, vêtue de dentelle et de mousseline blanche. Un à un les hommes l'approchent, mais après un court moment chacun d'eux s'enfuit et vous remarquez qu'ils ont l'air perdu et paniqué. Quand le dernier la quitte, elle lève son éventail devant son visage et se retourne vers vous. Vous vous approchez et soudain vos doigts se retrouvent dans le creux de son dos, la guidant dans la danse. Son parfum emplit la salle, et vous vous retrouvez maintenant seuls tous les deux, dans une galerie avec des portes de verre tout le long d'un mur. Vous réalisez que vous n'avez pas vu son visage et vous êtes soudainement effrayé. Une fraîcheur émane d'elle et vous fermez les yeux. Vous sentez sa main sur votre visage, froide et inquisitrice.

Quelque chose frôle vos paupières. Vous les ouvrez, regardez et voyez une noirceur sans fin. Plus profonde qu'un océan noir, vous vous immergez dans ses eaux, montant et descendant tout à la fois. Vous mourrez lentement, vous accrochant toujours, tombant vers le haut, dans les étoiles qui sont en fait son visage. Bien que la douleur et la terreur vous envahissent, vous savez qu'il ne devrait pas y avoir d'autre fin. C'est son droit.

Conseil au gardien : *Ce rêve est approprié pour un investigateur de sexe masculin.*

Rêve d'Hastur #6
Un progrès

Une lumière verte et noire descend et traverse le lit de feuilles sur le sol. Vous marchez sur la mousse molle entourant les arbres. De vieux chênes forment une ville ici, silencieuse mais vigilante. Chaque détail est en place. Vous vous imaginez qui vous pourriez bien rencontrer ici, dans cette forêt de contes de fées, Cernunnos le chasseur sauvage, la reine aux pouvoirs magiques avec ses ânes et ses lutins, le loup au banquet, affamé et rusé, et en pensant à eux vous vous approchez d'eux. Quelqu'un marche à côté de vous. Il s'agit d'un autre de ceux que vous aviez imaginés, le malandrin, le bandit des grands chemins, Wat ou Will ou un de ceux-là. Il marche à grands pas, sûr de lui et habile, avançant d'une démarche facile, un arc dans le dos et un poignard à la ceinture. Il est souriant. Non, il ne l'est pas, vous ne pouvez plus voir cette expression. La vieille forêt a disparu et par la même occasion votre compagnon devient… mais qui est-ce ? Si vous êtes Pèlerin vous êtes donc Croyant ? Confiance Futile ? Mais avec cette hésitation vous vous retrouvez seul et la profusion de mise en scène est remplacée par des tableaux nus, votre intrigue par une page vide. Quelqu'un d'autre dirige votre rêve et vous ne pouvez y échapper à l'aide de conte de fées ou d'allégories. Vous marchez vers Lui.

Vous traversez un sol froid et sans caractère. Aldébaran apparaît droit devant. Elle a glissé si lentement dans le ciel qu'elle touche l'horizon. Quelqu'un pourrait même y grimper maintenant. Quelqu'un pourrait en descendre. Des centaines d'étoiles apparaissent mais pas celles que vous connaissez. Il y a d'autres gens avec vous, des amis, mais ils ne sont qu'accompagnateurs, puisqu'il n'y a que vous qui importez. Même César n'a jamais accompli une action telle que celle-là. Vous voyez une pâle, très pâle lumière et puis une longue silhouette. Ses longs vêtements blancs et jaunes bougent dans un vent que vous ne sentez pas. Il vous tend la main et, terrifié, vous vous voyez la prendre et le rejoindre.

Note au gardien : *Si ce dernier rêve est répété, le premier paragraphe ne doit pas être rêvé une seconde fois.*

Le gardien peut également utiliser ces derniers en tant que « rêves éveillés » lorsqu'un investigateur est dans une situation qui peut servir d'élément déclencheur. Respectivement cela serait :

- à un concert
- dans un espace vert sauvage ou une lande
- en regardant une autre personne endormie ou décédée
- à un lac ou un cimetière
- à une fête ou dans un restaurant animé
- dans un bois, une forêt ou un chemin bordé d'arbres

Le « rêveur éveillé » fait l'expérience du rêve au complet, et pendant ce temps il est perdu dans ses pensées et n'est pas réceptif aux autres. Il doit être secoué violemment pour interrompre son rêve. Une perte de *Santé Mentale* est appropriée.

Visions :
Moments de clarté ou folie, coïncidences et faits étranges

Les visions suivantes sont différentes des rêves en ce qu'elles interrompent la lucidité puisqu'elles ont lieu pendant la journée. Encore une fois, les cibles devraient être les deux investigateurs rêveurs (cela devrait indiquer aux investigateurs que leur condition psychologique s'aggrave), mais selon ce que le gardien juge approprié, elles pourraient également affecter d'autres investigateurs, particulièrement s'ils ont récemment subi un stress ou une folie temporaire. Les visions sont conçues pour des situations spécifiques et le gardien devrait en ajouter plus s'il le juge bon. Ces visions provoquent la perte de 0/1 point de *Santé Mentale*.

- Une publicité pour une marque de tabac à pipe attire votre attention. La ligne de « fumée » stylisée qui s'élève sur la photo dessine un symbole que vous avez déjà vu auparavant. Alors que vous la regardez, elle commence à vaciller et à se tortiller puis, lentement, nonchalamment, elle s'enfuit et atteint vos yeux… vous vous secouez violement. (Puis, sans aucune raison apparente pour ses compagnons, l'investigateur tombe lourdement.)

- Vous remarquez une fenêtre haute sur un bâtiment brun à votre droite. Des rideaux effilochés volent au vent, claquant comme des banderoles. Ils doivent être mus par une brise exceptionnelle puisqu'un drapeau situé plus haut demeure immobile. Soudainement, ils disparaissent de votre vue, ils sont partis, et pendant une seconde un visage pâle les remplace. Il regarde directement droit vers vous, avec une expression illisible sur son visage froid, blanc comme du

papier. (L'investigateur est perdu, arrêté, fixant vers le haut une fenêtre éloignée.)

• La pièce sent la colle. Vous regardez autour de vous attentivement et remarquez que ce que vous aviez pris pour de la tapisserie est en fait des centaines et des centaines de dessins faits au charbon affichés sur les murs, ils se chevauchent, collés hâtivement, en trois ou quatre épaisseurs superposées. En regardant de plus près, vous constatez qu'ils traitent tous du même thème : silhouettes avec des traits et des membres sévères, des monstres au visage étroit, des créatures ailées et poussant des grognements. Vous commencez à en inspecter une de près, puis une autre, et vous remarquez une ressemblance avec quelqu'un que vous connaissez. (Ses compagnons voient l'investigateur étudiant minutieusement et touchant les murs de la pièce sans raison apparente. Il faut lui poser une main sur l'épaule pour briser sa rêverie.)

• Vous apercevez un visage dans la foule qui se retourne fixement pour vous regarder, il est blanc et calme, c'est le Masque pâle. Il flotte vers vous et la silhouette, portant une robe blanche, est complète est visible. Une femme passe entre vous et cette dernière et la silhouette semble « entrer » dans la femme. Elle frissonne et s'effondre. La silhouette est partie. Vous regardez partout mais elle est partie. (L'investigateur ayant cette vision s'arrête net, se fige, puis effectivement une femme se trouvant à proximité s'effondre. Les gens se rassemblent autour d'elle. Elle a perdu conscience et lorsqu'elle reprend connaissance, elle est confuse et paniquée. Elle se plaint d'avoir très froid. Il est peu probable que les investigateurs l'apprennent, mais elle mourra dans la semaine.)

Intrusions

Bien que ce ne soient pas des rencontres surnaturelles, il convient de mentionner ici, plutôt qu'à divers moments du texte, un autre élément. Il y a plusieurs autres personnes affectées par la proximité du Roi en Jaune qui demeurent au deuxième plan de la campagne. Ces individus peuvent apparaître dans un autobus ou à l'église ou encore à une rencontre publique et crier leur message. Ils peuvent le peindre sur un mur ou le graver sur un banc, ils peuvent l'inscrire en marge d'un livre approprié ou encore le chuchoter au téléphone. Il semble utile de permettre aux investigateurs de rencontrer ces personnes. De telles rencontres devraient s'intensifier au fur et à mesure que la campagne elle-même avance. Vers le second hiver elles devraient avoir lieu avec une certaine régularité. Voici quelques exemples de déclarations ou de textes :

• LE ROI VIENDRA CET HIVER.
• RÉJOUISSEZ-VOUS! L'ÉTRANGER M'A DIT QUE LONDRES RENAÎTRA.
• LE ROI (tracé à la peinture. Ce mot est répété cinq fois par cinq personnes différentes.)
• (Une image qui est la peinture ou la gravure d'une image inversée du Signe Jaune.)
• LES ÉTOILES NOUS MANGERONT EN ENTIER.
• DES YEUX VOIENT LE ROI EN JAUNE.

Si un individu ayant laissé un de ces messages est rencontré et questionné, il affirme que des choses lui rendent visite la nuit dans ses rêves et maintenant en-dehors. L'individu devrait être irréprochable et n'avoir aucun motif. C'est une personne sensible, soit un artiste ou une personne particulièrement réceptive. L'individu n'a aucune connaissance du Mythe d'Hastur, mais il est devenu obsédé et verra les investigateurs comme des collègues convertis ou encore reculera face à eux afin de garder ses propres « connaissances ».



Appendice E – Mener la campagne

Voici quelques autres idées qui pourraient vous aider à rendre votre campagne divertissante et plus profonde.

Le rythme

La campagne cherche à laisser la tension, l'intrigue et la compréhension grandir progressivement sur une période de plusieurs mois et il y a certains points, particulièrement au début de la campagne, dont les personnages doivent attendre la communication. L'arrivée des lettres du docteur Trollope et de Wilfred Gresty, celle d'Alexander à Delia, la notice nécrologique de Bacon, les articles de journaux mentionnant Gresty, tous ces événements sont prévus à un moment fixe. Votre groupe peut être à l'aise avec ça, les joueurs savent souvent qu'il ne faut pas forcer l'intrigue et qu'ils doivent laisser l'histoire se dérouler en laissant leurs personnages et les PNJ explorer leur environnement. Il faudrait que ce soit leur cas, mais ce n'est pas toujours possible. Si vos investigateurs deviennent fous à tenter de trouver un PNJ que vous savez qu'ils ne trouveront pas, vous pouvez devoir reprendre le contrôle. Jouez autant que possible puis dites-leur que leurs efforts demeurent vains pendant toute la semaine qu'ils y consacrent. Souhaitent-ils suivre d'autres pistes ? S'ils ne le veulent pas, faites avancer les choses en leur donnant l'information cruciale suivante afin de les remettre sur les rails.

Il y a aussi la question du délai entre ce qui se passe en Écosse et le point culminant qu'est le voyage au Népal. La manière dont gérer cette période a déjà été abordée au début du chapitre 6, mais il faut peut-être mentionner que la clé est de rétablir la tension. Lorsqu'Aldébaran réapparaît dans le ciel en octobre 1929, les rêves, visions et intrusions annoncent l'arrivée du Roi en Jaune. Les joueurs devraient avoir hâte de trouver Quarrie. Ils devraient donc sauter sur l'occasion de trouver Gresty.

Un exemple d'influence artistique : le Roi en Jaune en tant qu'allégorie politique

Lors du test de la campagne, un des personnages s'appelait George Dermot Crowe et était un poète socialiste. Crowe a vu la pièce *La Reine et l'Étranger* et a fait la connaissance de Talbot Estus qui lui a prêté la pièce originale, *Le Roi en Jaune*. Crowe a été à la fois perturbé et inspiré par la lecture de cette œuvre et sa propre création artistique en a été ébranlée : elle est devenue plus intense. Il s'asseyait à son bureau la nuit alors qu'Aldébaran brillait pour coucher ses pensées par écrit, décrivant ses expériences sous le couvert d'une préoccupation sociale. Le résultat en fut le poème épique, *La route d'Albion*.

Albion est comparable à certaines œuvres de William Blake en ce qu'il cherche à critiquer les soulèvements politiques en utilisant autant les personnages et faits historiques que les créatures fantastiques et allégoriques. Ainsi, la montée en puissance du mouvement travailliste anglais, la grève générale et la désillusion qui a suivi, sont examinées sur fond mythologique. De manière simpliste, Hastur (dans le poème) symbolise les valeurs de la société capitaliste. Les gens sont attirés vers lui comme ils le sont par l'argent, les biens matériels ou le pouvoir. Hastur livre la marchandise, mais d'autres doivent la payer de leurs souffrances et, à la fin, même celui qui a commandé paie, car Hastur consume tout. Les socialistes aussi gagnent en pouvoir auprès d'Hastur et espèrent encourager les excès du capitalisme pour qu'il s'effondre et que les masses se soulèvent. Mais il y a aussi un équilibre dans le texte car, même s'il reconnaissait qu'Hastur était synonyme de violence sur le long terme, il admettait qu'à court terme il était une inspiration menant à des choses de grande beauté et de valeur intellectuelle et sociale. Crowe n'a pas remarqué l'ironie de la chose, lui qui utilisait Hastur pour produire des œuvres artistiques.

L'œuvre a bénéficié d'une réception mitigée. Crowe n'avait pas réussi à rendre accessible l'élément d'horreur, de grandes parties du texte étaient déprimantes, nihilistes et troublantes, mais c'étaient aussi les passages les plus beaux et les plus efficaces. Sa prose pouvait être lue à deux niveaux, et l'un était plus attirant que l'autre. Il s'agit certes d'un conte politique et moral moderne, mais aussi de l'expression d'un désespoir solitaire et d'une terreur magnifique.

Le spiritisme

L'appartenance à des groupes de spiritisme n'était pas rare à Londres à la fin des années 1920. Lors des tests, plusieurs investigateurs étaient membres du même cercle occulte de Highbury Fields au nord de Londres. Après leur expérience à Carcosa en décembre 1928, ils ont décidé de tenter de prendre contact avec Alexander Roby qu'ils pensaient être encore en ville. Alors qu'Aldébaran s'élevait dans le ciel et que les Hyades étaient le centre de l'influence d'Hastur sur Terre, l'aventure ne pouvait qu'être complexe.

Une image claire leur est apparue, assez différente des ectoplasmes qu'ils avaient vus jusqu'à présent. L'image était celle d'une vaste plaine et de trois personnes de dos. Le médium s'est effondré, brisant ainsi le cercle, mais l'image n'a pas disparu et, dans la panique qui s'en est suivie, certains PNJ, spectateurs innocents, n'ont pas pu détourner le regard et se sont trouvés face à face avec le Roi en Jaune.

Le gardien pourrait se montrer plus généreux dans ses récompenses que dans le cas présent. Si les investigateurs sont vraiment dans une impasse, ils devraient pouvoir parler à Roby et obtenir une information importante. De toute manière, des séances de spiritisme peuvent fournir un interlude utile et thématique à l'aventure, d'autant qu'ils peuvent mettre un peu de folie dans les vies des fréquentations des investigateurs et peut-être attirer l'attention sur la santé mentale vacillante des investigateurs.

Robert Chambers et le Roi en Jaune

Il n'y a aucune raison pour que les investigateurs ne puissent pas apprendre l'existence des œuvres de Robert Chambers et les lire durant la campagne. *Le Roi en Jaune* a été écrit en 1895 et a été bien reçu, probablement en dépit des éléments d'horreur qu'il contient et non grâce à eux. Si les investigateurs veulent contacter l'auteur, voici quelques informations qui le concernent.

Chambers est né à Brooklyn, New York, et a étudié l'art à Paris. En rentrant en Amérique, il a travaillé comme illustrateur avant de se tourner vers la fiction. Il ne s'est jamais considéré comme un écrivain de fantastique malgré qu'il ait été influencé par Poe et Bierce, et la vaste majorité de ses œuvres ne sont pas fantastiques. Il est devenu célèbre et riche de son vivant et a maintenant 64 ans. Il vit dans un beau manoir, Broadalbin, près de New York. C'est un homme agréable qui aime la vie à la campagne, la chasse et la pêche. Il collectionne les papillons, les livres et les vases orientaux et s'adonne aux expériences scientifiques. Chambers mourra le 16 décembre 1933.

Il appartient au gardien de décider comment répondre aux correspondances des investigateurs, mais il est peu probable que Chambers décide de revisiter l'époque de son passé où d'étranges éléments peuplaient sa fiction.



Appendice F — Notes sur Londres

Le gardien pourrait être à l'aise avec le fait que les aventures se déroulent à Londres, mais bien qu'il ne soit pas du ressort de ce livre de fournir des informations complètes sur la ville et ses alentours, voici certaines notes historiques qui pourraient être utiles. Les suppléments *Le guide de Londres* et *Verte et plaisante contrée* cités dans la bibliographie sont recommandés pour obtenir de plus amples informations bien que, à l'heure où nous publions, tous deux sont épuisés et il vous faudra les rechercher.

La topographie de Londres

Londres se trouve au sud-est de l'Angleterre, sur la Tamise, à environ soixante kilomètres de la mer. La métropole couvre une région d'environ vingt à vingt-cinq kilomètres dans toutes les directions, depuis son centre à Charring Cross. Elle fait donc une superficie de presque deux mille kilomètres carrés pour une population de 7 500 000 personnes. Les comtés de Surrey et de Kent bordent la ville au sud, ceux de Middlesex et Essex au nord.

Le centre de Londres, au nord de la Tamise, peut raisonnablement être divisé en deux, le West End et le quartier des affaires, la City. La City, à l'est de Temple Bar, abrite les principales institutions financières comme la Bourse et la Bank of England, mais aussi la cathédrale St. Paul's et les tribunaux. Plus d'un million de personnes se rendent dans le quartier chaque jour pour y travailler. Le West End est le quartier le plus tendance de Londres et abrite les meilleurs bars et magasins, y compris les librairies qui bordent Charring Cross Road, la plupart des parcs, musées, théâtres, cinémas et galeries d'art, les restaurants (particulièrement à Soho où se retrouvent les immigrants français, italiens, suisses, grecs, portugais et turcs), le Parlement et l'abbaye de Westminster. Mayfair, au nord de Piccadilly et Belgravia, au nord-ouest de Victoria, sont les adresses les plus prisées.

Le quartier ouest comprend les districts de Millbank, Hammersmith, Paddington, St. John's Wood, Knightsbridge avec ses beaux appartements, Kensington avec ses musées. Les environs prisés de Chelsea, Fulham, Putney, Chiswick et Hammersmith se trouvent le long de la Tamise.

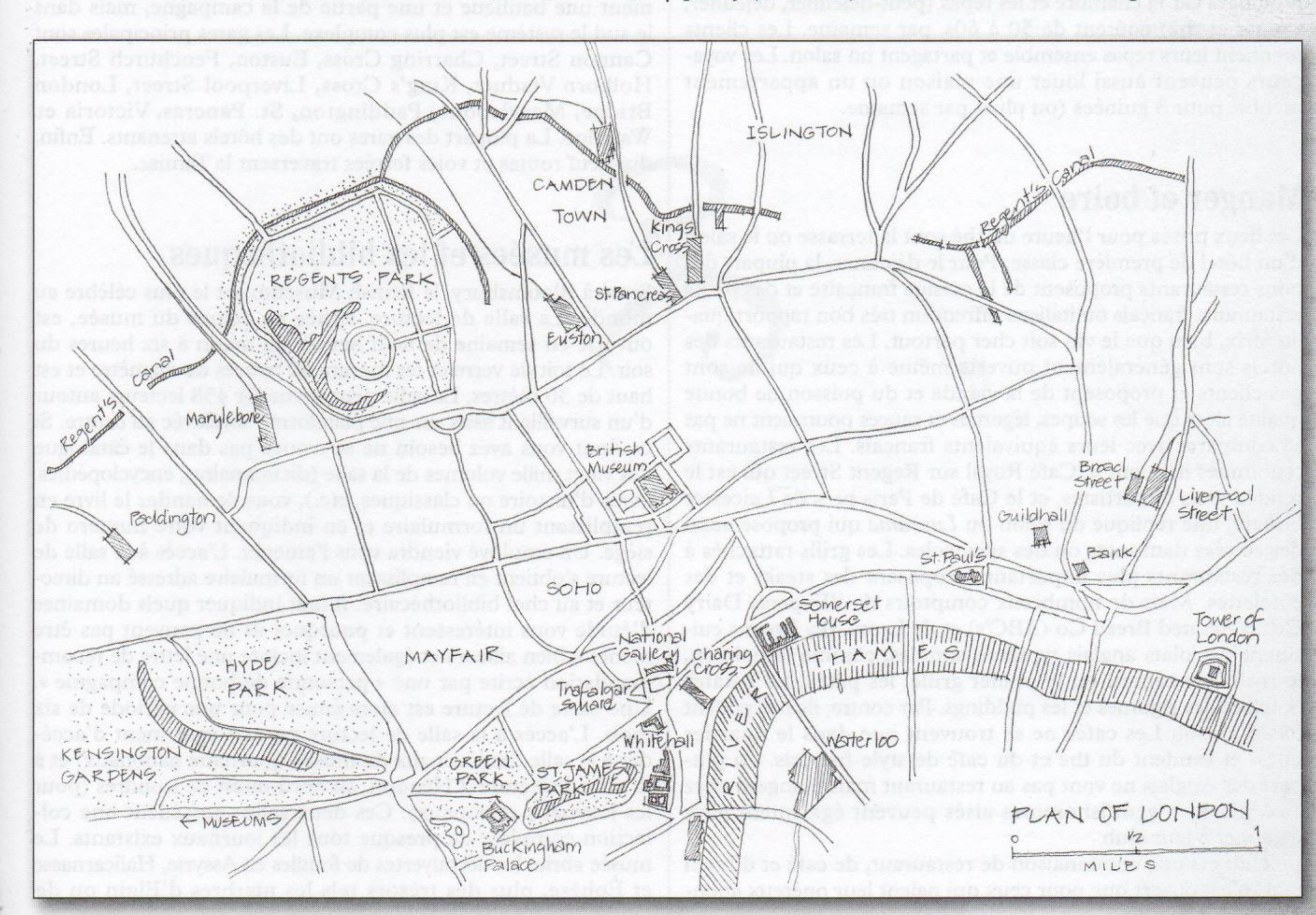
Le quartier nord est une zone principalement résidentielle qui comprend toutes sortes de districts, des bas quartiers de Camden Town, King's Cross Islington aux beaux quartiers de Highgate et Hampstead, où le Heath permet une vue magnifique sur Londres. Marylebone, où se trouvent Regent's Park et le zoo de Londres, est également dans cette zone.

Le quartier-est abrite les maisons pauvres et les taudis de Whitechapel, Bethnal Green, Stepney et Poplar plus les zones industrielles, y compris le port de Londres. Au sud de la Tamise, le sud de Londres est également industriel avec les quartiers de Southwark, Bermondsey, Lambeth, Battersea, Clapham, Dulwich, Deptford, Camberwell, Wandsworth, Woolwich et Greenwich, où se trouvent le Royal Observatory, le Royal Hospital et le Royal Park.

Les banlieues de Londres sont facilement accessibles par le train ou en voiture. Au sud et à l'ouest se trouvent le Deer Park de Richmond et les jardins de Kew. Le château Windsor et Eton, célèbre pour son école privée, sont plein ouest. Au sud se trouve Croydon et son aérodrome, le fameux Crystal Palace de Sydenham et Epsom où se court le derby. Gravesend et Tilbury se trouvent à l'est, sur la Tamise, alors qu'Epping Forest et Waltham Abbey sont au nord.

La monnaie

La monnaie de Grande-Bretagne est la livre (l ou £), divisée en vingt shillings (s. ou /-) qui sont à leur tour divisés en vingt pennies (d.). Une guinée vaut vingt-et-un shillings, mais la pièce n'est plus en circulation depuis quelques années. Les pièces d'or (rares) sont des souverains et des demi-souverains. Les pièces d'argent sont la demi-couronne (2s. 6d.), le florin (2s.), le shilling, les pièces de six et trois pence. Les pièces de bronze ou de cuivre sont le penny, le demi-penny et le quart de penny (rare aussi). Les billets valent 10 shillings ou 1, 5, 10, 20,



50, 100, 200, 500 ou 1 000 livres. La monnaie étrangère n'est pas acceptée mais les voyageurs peuvent emmener de l'argent sous forme de lettres de crédit des banques principales. Les chèques de voyage peuvent également être utiles et sont fournis par les agences de tourisme, l'American Bankers Association ou l'American Express Co.

Le voyage

En été, les coûts d'un voyage en bateau depuis les États-Unis ou le Canada sont de 200 à 300 $ en première classe, de 135 à 165 $ en deuxième classe et de 85 à 120 $ en troisième classe. En hiver, les prix plongent. Les compagnies Cunard et White Star proposent la liaison de New York à Southampton mais il y a huit autres compagnies et divers trajets qui peuvent être envisagés. Les bagages des passagers sont inspectés à leur arrivée au port de destination. La traversée prend de cinq à neuf jours et un train emmène les passagers directement du port jusqu'à Londres.

L'hébergement, les hôtels et les pensions

Les hôtels de première classe à Londres se vantent d'avoir des ascenseurs, le chauffage central, des salles de bain privées, le téléphone dans la chambre et des orchestres de chambre. Les hôtels plus vieux et plus petits proposent tout de même des chambres propres et confortables et les hôtels privés peuvent être de bonne qualité, mais n'ont pas de permis d'alcool. Les pensions sont encore moins chères. Le prix dépend de la taille de la chambre et du chauffage, les bains chauds et les repas dans la chambre sont en surplus. Les pourboires de 10 % doivent être divisés hebdomadairement entre le maître d'hôtel, le serveur, la femme de chambre et le porteur des bagages pour s'assurer d'avoir un bon service. Les prix hors saison (octobre à mars) pour une nuit peuvent aller de 30 à 40s. au Claridge ou Grovesnor House (les suites coûtent environ le double) à 8s pour une pension. Les pensions sont idéales pour les séjours prolongés car la chambre et les repas (petit-déjeuner, déjeuner, souper et thé) coûtent de 50 à 60s. par semaine. Les clients prennent leurs repas ensemble et partagent un salon. Les voyageurs peuvent aussi louer une maison ou un appartement meublé pour 3 guinées (ou plus) par semaine.

Manger et boire

Les lieux prisés pour l'heure du thé sont la terrasse ou le salon d'un hôtel de première classe. Pour le déjeuner, la plupart des bons restaurants proposent de la cuisine française et des petits restaurants français ou italiens offrent un très bon rapport qualité/prix, bien que le vin soit cher partout. Les restaurants des hôtels sont généralement ouverts même à ceux qui ne sont pas clients et proposent de la viande et du poisson de bonne qualité alors que les soupes, légumes et sauces pourraient ne pas se comparer avec leurs équivalents français. Les restaurants renommés incluent le Café Royal sur Regent Street qui est le rendez-vous des artistes, et le Café de Paris près de Leicester Square, une réplique du salon du *Lusitania* qui propose aussi des soirées dansantes ou des spectacles. Les grills rattachés à des restaurants plus importants proposent des steaks et des côtelettes. Mais de nombreux comptoirs de l'Express Dairy Co., d'Aerated Bread Co (ABC's) et de Lyons Tea Rooms cuisinent des plats anglais typiques simples, comme le poisson, le rosbif, le canard ou le poulet grillé, les pâtés, les patates bouillies, les légumes et les puddings. Par contre, ils ne vendent pas d'alcool. Les cafés ne se trouvent que dans le quartier ouest et vendent du thé et du café de style français. La plupart des Anglais ne vont pas au restaurant mais mangent chez eux, mais les gentilshommes aisés peuvent également aller déjeuner à leur club.
Le club est une combinaison de restaurant, de café et d'hôtel mais n'est ouvert que pour ceux qui paient leur onéreux abonnement annuel. Les dames et les étrangers ne sont généralement pas admis bien que certains clubs acceptent les visiteurs et qu'il existe maintenant certains clubs pour dames. La plupart de ces institutions sont logées dans des bâtiments imposants du quartier ouest et contiennent des salles de billard et de musique, parfois un gymnase ou une piscine.
Les gens biens ne se rendent pas au pub mais vont boire à l'hôtel. S'ils doivent aller au pub, les « salons bars » regroupent généralement une clientèle plus sage. Les boissons typiques sont l'ale (amère ou douce), la stout ou la moitié-moitié, mais il est également possible de trouver des bières allemandes brassées en Angleterre. Les dames n'entreront jamais dans de tels établissements.

Les transports

Les taxis peuvent emmener quatre personnes et transporter quelques bagages. Il est possible de louer une voiture à l'heure, au jour ou à la semaine, avec ou sans chauffeur (par exemple chez F. Kidner & Fils qui a des garages à Lancaster Street, W2, Hyde Park Gate, SW7 ou Portman Square, W1). Les omnibus à deux étages parcourent tout Londres de sept heures du matin à minuit et des tramways électriques relient les banlieues (17 destinations depuis Central London), à raison de jusqu'à quatre cents par heure aux heures de pointe le long de Victoria Embankment. Les trams circulent de cinq heures du matin à minuit et des rames partent toutes les demi-heures la nuit sur les lignes principales, mais sans se rendre jusqu'au quartier ouest. Les autobus peuvent emmener les Londoniens n'importe où et sont particulièrement populaires pour se rendre au bord de la mer.
Le métro n'est pas cher et pratique. Les lignes Metropolitan et District forment une ceinture complète autour de Londres et rejoignent les banlieues. La ligne Tube est enfoncée plus profondément sous terre et la plupart des tronçons ne datent que de 1906-07. Des wagons séparés sont proposés pour les fumeurs et seuls les bagages à main sont autorisés. Il y a plus de 600 gares à Londres (en incluant les 227 stations de métro) et l'accès au quai n'est permis qu'aux détenteurs de billets de voyage ou de quai (1d). Les gares au nord de la ville relient généralement une banlieue et une partie de la campagne, mais dans le sud le système est plus complexe. Les gares principales sont Cannon Street, Charring Cross, Euston, Fenchurch Street, Holborn Viaduct, King's Cross, Liverpool Street, London Bridge, Marylebone, Paddington, St. Pancras, Victoria et Waterloo. La plupart des gares ont des hôtels attenants. Enfin, dix-neuf routes et voies ferrées traversent la Tamise.

Les musées et les bibliothèques

Situé à Bloomsbury, le British Museum est le plus célèbre au monde. La salle de lecture, située au centre du musée, est ouverte en semaine de neuf heures du matin à six heures du soir. Le toit de verre et fer mesure 42 mètres de diamètre et est haut de 30 mètres. La salle peut accueillir 458 lecteurs autour d'un surveillant assis sur une plateforme surélevée au centre. Si ce dont vous avez besoin ne se trouve pas dans le catalogue des vingt mille volumes de la salle (dictionnaires, encyclopédies, livres d'histoire ou classiques, etc.), vous demandez le livre en remplissant un formulaire et en indiquant votre numéro de siège. Un employé viendra vous l'amener. L'accès à la salle de lecture s'obtient en remplissant un formulaire adressé au directeur et au chef bibliothécaire. Il faut indiquer quels domaines d'étude vous intéressent et pourquoi ils ne peuvent pas être menés à bien ailleurs et également inclure une lettre de recommandation écrite par une « personne de bonne compagnie ». Une carte de lecture est alors émise pour une période de six mois. L'accès à la salle de lecture permet également d'accéder à la salle des journaux du musée (journaux nationaux) et à la salle de lecture d'Hendon, au nord-ouest de Londres (pour les journaux régionaux). Ces deux salles possèdent une collection complète de presque tous les journaux existants. Le musée abrite les découvertes de fouilles en Assyrie, Halicarnasse et Éphèse, plus des trésors tels les marbres d'Elgin ou de

Towneley, la tombe de la harpie et le monument néréide à Xanthos, les taureaux et lions assyriens à tête d'humain, l'obélisque noir de Nimrud, des sarcophages égyptiens, des vases grecs, des sculptures du Bénin, des collections maories et mexicaines et une statue de Bodhisattva.

À South Kensington se trouvent : le musée d'histoire naturelle qui abrite des collections zoologiques, paléontologiques, de mammifères, minérales et botaniques, le musée de la science et ses collections de machines, de prototypes et d'appareils scientifiques, et le musée Victoria et Albert de décoration et d'arts appliqués. Le London Museum de Lancaster House abrite une collection qui relate l'histoire de la ville. Les galeries d'art comprennent la National Gallery, la National Portrait Gallery, la Wallace Collection, la Guildhall et la Tate Gallery.

La dernière institution intéressante est le Wellcome Historical Medical Museum. Inégalé, il relate l'histoire de la médecine mondiale depuis le Hall de la médecine primitive et ses vitrines sur la magie, les cultes de nos ancêtres et les cultes des morts, la Salle d'anatomie, le Hall des statues (regroupant les déités associées aux arts guérisseurs), la Salle d'alchimie et la Collection pharmaceutique.

Divers

Les visiteurs pourraient penser que les Anglais sont enclins à une froideur qui pourrait passer pour de la distance alors que les visiteurs américains sont traités comme des parents plutôt que comme des « étrangers ».

Les règles concernant les codes vestimentaires convenables selon les fonctions occupées ne sont plus aussi strictes qu'auparavant mais il faut noter qu'il faut encore enlever son chapeau devant les dames et dans les ascenseurs. La ponctualité est particulièrement importante. Les appels formels au domicile de quelqu'un devraient se faire les jours de semaine entre trois et six heures de l'après-midi. Plus l'appel se fait tôt, plus il est considéré comme « cérémonieux ». Un tel appel ne devrait pas durer plus de quinze minutes. Cependant, si un visiteur est invité à prendre le thé entre 16 h 30 et 17 h 00, il pourra ensuite rester aussi longtemps qu'il le désirera. Des cartes devraient être laissées à la porte après un appel et, si la personne n'était pas présente, un coin sera remonté pour montrer que l'appel a été fait en personne. Un appel personnel vaut toujours mieux que d'envoyer une lettre. Les téléphones ne sont pas répandus.

Le souper est généralement servi entre 19 h 30 et 20 h 30 pour les classes supérieures. Les gentilshommes demeurent ensuite à table pour fumer un cigare après le départ des dames.

Le roi actuel est George V qui a récemment été malade mais s'est fort heureusement complètement rétabli. La reine Mary et lui ont cinq fils, incluant les futurs Edward VIII et George VI et une fille de sept ans, Elizabeth.

Les associations de cricket et de football se classent premières par la popularité de leur sport. Le cricket se joue au printemps et en été, le football en automne et en hiver. Un dernier point sur le temps : les parapluies et imperméables sont indispensables et il faudrait s'habiller chaudement en hiver. Dans l'Angleterre des années 1920, il était rare que les demeures aient le chauffage central.



Appendice G – Bibliographie, sources et inspirations

Romans et nouvelles

- Bierce, Ambrose. “Haita the Shepherd” et “An Inhabitant of Carcosa” dans *The Hastur Cycle* Chaosium, 1997
- Blish, James. “More Light” dans *The Hastur Cycle* Chaosium, 1997
- Campbell, Ramsey. *Cold Print* Grafton, 1987
- Carter, Lin. “Tatters of the King” dans *The Hastur Cycle* Chaosium, 1997
- Chambers, RobertW. *The Yellow Sign and other stories : Complete Weird Tales of Robert W. Chambers* Chaosium, 2000
- Chappell, Fred. *Dagon* St. Martin’s Press, 1968
- Danielewski, Mark Z. *House of Leaves* Pantheon Books, 2000
- Derleth, August. “The Return of Hastur” dans *The Hastur Cycle* Chaosium, 1997
- Leiber, Fritz. *Our Lady of Darkness* Tor Fantasy, 1991
- Ligotti, Thomas. *Songs of a Dead Dreamer* Carrol & Graf, 1990
- Lovecraft, H. P. “The Dream Quest of Unknown Kadath” dans *The Dream Cycle of H. P. Lovecraft* Del Rey, 1995
- Ryng, Thomas. *The King in Yellow* Armitage House, 2000
- Spencer, William Browning. “Resume with Monsters” Borealis 1995 et “Irrational Fears” Borealis 1998

Œuvres non fictionnelles

- Anglo, Michael. *Nostalgia : Spotlight on the Twenties* Camden House Books, 1985
- Bennett, Richard. *A Picture Book of the Twenties* Vista Books, 1961
- Carrier, Jim. “Gatekeepers of the Himalayas” *National Geographic* Vol. 182, No. 6 Dec. 1992
- Forgey, Benjamin. “From Nepal, Images of the Stark Ages” *Washington Post*, Feb 14th 1999
- Greenbie, Sydney. *The Romantic East* Robert M. McBride & Company, 1931
- Hammerton, J.A. ed. *Countries of the World* The Fleetway House, c. 1930
- Kron, R. *The Little Londoner* J. Bielefelds Verlag, 1929
- Lyttleton, Adrian. *The Seizure of Power : Fascism in Italy 1919-1929* Princeton University Press, 1988
- Norton, Graham. *London Before the Blitz* Macdonald, 1970.
- Padfield, Peter. *Beneath the House Flag of the P&O* Hutchinson, 1981
- Peissel, Michel. *Mustang : A Lost Tibetan Kingdom* Book Faith India, 1992
- Powell, Robert. *Earth Door Sky Door : Paintings of Mustang* Serindia Publications, 1999
- Shorter, Edward. *A History of Psychiatry* John Wiley & Sons, 1997
- Schofield, John. “Kathmandu’s Remarkable Newars” *National Geographic* Vol. 155, No. 2 Feb. 1979
- Snellgrove, David L. *Himalayan Pilgrimage* Shambhala Publications, 1989
- Baedeker. *London and its Environs* Nineteenth Revised Edition, 1930
- Whitaker’s *Almanack of 1931*

Jeux

- Aniolowski, Scott, ed. *The Creature Companion* Chaosium, 1998
- Aniolowski, Scott, et. al. *The Golden Dawn* Pagan Publishing, 1996
- Harms, Daniel. *Encyclopedia Cthulhiana* Chaosium, 1994, 1998
- Herber, Keith. *The 1920’s Investigator’s Companion* Chaosium, 1997
- Petersen, Sandy. S. Petersen’s *Guide to Cthulhu Monsters* Chaosium, 1988
- Petersen, Sandy & Willis, Lynn. *Call of Cthulhu Horror Roleplaying* Chaosium, 2001, 2004
- Szachnowski, Lucya & O’Connell, Gary. *The London Guidebook* Chaosium, 1996
- Tamlyn, Pete. *Green and Pleasant Land* Games Workshop, 1987
- Tynes, John. “The Road to Hali” dans *The Unspeakable Oath #1* Pagan Publishing, 1990
- Willis, Lynn, ed. *The Keeper’s Companion Vol. 1* Chaosium, 2000

Scénarios en Jaune

- Ross, Kevin A. “Tell Me, Have You Seen the Yellow Sign ?” dans *The Great Old Ones* Chaosium, 1989
- Tynes, Justin. “The King of Shreds and Patches” dans *Strange Aeons* Chaosium, 1995
- Watts, Richard et Love, Penelope. “Tatterdemalion” *Fatal Experiments* Chaosium, 1990

Musique ayant favorisé l’écriture

- Eno, Brian *Ambient 4/On Land*
- Isis Celestial, *Oceanic*
- Koner, Thomas *Teimo/Permafrost*
- Lull *Cold Summer, Moments*
- Main *Firmament II, Firmament IV, Hz, Motion Pool, Dry Stone Feed*
- Martinez, Cliff *Solaris*
- Morricone, Ennio *The Thing*
- Mortiis *Fodt til a Herske, Anden Som Gjorde Oppror, Keiser av en Dimension Ukjent, The Stargate, Crypt of the Wizard.*
- Tangerine Dream *Phaedra, Zeit*
- Trivium *Ascendancy*
- Ulver *Bergtatt, Kveldsjanger, Nattens Madrigal, A Quick Fix of Melancholy, Svidd Neger, Lyckantropen Themes*

Appendice H – Documents à distribuer

--- Pour la première fois sur scène ---

« Carcosa »

ou « La Reine et l'Étranger »

une pièce de théâtre en deux actes
Traduite du français et mise en scène par
Talbot Estus

Le Scala, Charlotte Street, Londres Ouest 1

Du 17 octobre au 2 novembre 1928

21 h 00 du lundi au samedi inclus
En matinée à 14 h 00 les mercredis et samedis

Places de 1s. 6d. à 3s.
(Liebler Co., directeurs)

The Dorland Agency, Ltd, 16 Regent Street S.W.1

Document *Les Oripeaux du Roi* #1

« Carcosa »

ou « La Reine et l'Étranger »
Traduite du français et mise en scène par
Talbot Estus

Acteurs
Le rôle de CASSILDA, reine d'Ythill,
est interprété par Mme HANNAH KEITH

Le rôle de THALE, fils aîné de CASSILDA,
est interprété par M. WALTER PAIGE

Les rôles d'UOHT, fils cadet de CASSILDA et de NAOTALBA,
grand prêtre de CASSILDA
sont interprétés par M. GEORGE KEITH

Le rôle de CAMILLA, fille de CASSILDA
est interprété par Mlle JEAN HEWART

Le rôle de l'ÉTRANGER,
est interprété par M. MICHAEL GILLEN

Le rôle du ROI EN JAUNE,
est interprété par M. TALBOT ESTUS

Document *Les Oripeaux du Roi* #2

Trois impressions possibles à l'égard de Carcosa, ou la Reine et l'Étranger, Acte un, Scène trois

La Reine accueille l'étranger qui porte un masque blanc et semble indifférent à son statut. Elle semble savoir qui il est et l'avoir attendu, mais est surprise qu'il arrive si tôt. Lorsqu'elle lui en fait la remarque, il répond que non, qu'elle est surprise qu'il ne soit pas arrivé plus tôt. Ils parlent encore un moment, mais vous réalisez que ce ne sont que des paroles polies destinées à masquer une vérité cachée et vous perdez tout intérêt pour le dialogue afin de vous concentrer sur ce qui n'est pas dit. Quelques rangs devant vous, un couple murmure à voix basse. Ils rassemblent leurs affaires et se lèvent pour partir. Cela vous agace et vous pouvez faire un commentaire si vous le souhaitez. Mais vous sentez également une certaine tension en vous, contraire à ce que vous décririez comme une mauvaise interprétation d'événements indéfinis. Vous vous ré-intéressez à la pièce lorsque l'étranger avance pour étreindre la reine.

L'Étranger masqué de blanc entre en scène. Cassilda ne prête pas attention à lui. Elle commence un soliloque dans lequel elle parle de ses enfants qui apparaissent sur scène lorsqu'elle les mentionne (leur nom est indiqué pour la première fois). Son fils aîné, Thale, est impatient, arrogant et cruel. Uoth, son fils cadet, est imparfait, ambitieux et sensible. Camilla, sa fille, est calme, mais influençable. Elle se lamente que sa famille n'est unie que par le Signe Jaune. Le théâtre est parfaitement silencieux. Vous vous sentez tendu, comme si vous saviez qu'un événement terrible est sur le point de se produire. Alors que tous les acteurs sortent, à l'exception de Cassilda, l'étranger silencieux, oublié dans l'ombre, s'avance jusqu'au bord de la scène. Il fait face au public.

La Reine, Cassilda, est seule sur scène. Elle demeure silencieuse presque une minute – ce qui est étrange dans une pièce – puis se comporte comme si quelqu'un l'avait rejointe, alors qu'elle est toujours seule. Elle annonce une folie imminente, puis parle avec excitation du pouvoir du roi, le Roi en Jaune, et il y a des pauses dans la conversation, comme si quelqu'un lui répondait. Puis, une seconde personne entre, portant une longue robe de soie et un masque d'os blanc. Elle l'ignore. Au fond du théâtre, quelqu'un crie et les gens devant vous se tournent pour voir l'origine des cris. Sur scène, la reine regarde le nouveau venu. Elle lutte visiblement pour garder son calme.

Document *Les Oripeaux du Roi* #3

Asile St. Agnes pour les aliénés,
près de Weobley,
Herefordshire

Vendredi 18 octobre 1928

Cher Monsieur,

Je m'excuse de cette lettre inattendue mais j'espère que vous me ferez la faveur de la lire et ferez suite à ma demande. Cette lettre vous est adressée en tant qu'auteur de l'article « Anxiété basique et insécurité ontologique » qui m'a beaucoup impressionné, si je puis m'exprimer ainsi, particulièrement votre analyse du travail du docteur Karen Hornay. Je suis le docteur en charge de l'asile St. Agnes du Herefordshire et je cherche l'opinion d'un expert quant au cas d'un patient. Si je peux compter sur votre aide, voilà un résumé des faits.

Le patient « W. » est un jeune homme de bonne famille sans emploi qui a consacré beaucoup de temps à ses études personnelles avant son internement. Durant l'automne 1926, un terrible incident est survenu et le père et la sœur de W. ont été assassinés. W., très perturbé, a été envoyé à cet asile peu après, à la demande de son frère et sur le diagnostic du médecin de famille.

W. souffre de scotophobie aiguë qui provoque des crises intenses d'anxiété temporaire. La médication fait effet et je suis d'opinion que je pourrais recommander sa libération quand la période d'internement obligatoire prendra fin, au mois de novembre. C'est ici que le problème survient : le frère de W. me pousse à recommander de maintenir son internement. Je suis surpris que nos rôles soient inversés dans ce qui est pourtant une situation classique. La famille se montre étonnamment peu coopérative, sans que je puisse en comprendre la raison.

J'espère que vous accepterez de me rencontrer afin que nous parlions de cette affaire. Encore une fois, je regrette que cette lettre vous parvienne sans que nous ayons été présentés mais mes plus proches collègues ne montrent pas d'intérêt pour la psychanalyse alors que je crois que c'est le meilleur moyen d'examiner de tels cas. Il y a quelques aspects inhabituels dans ce dossier et cette étude pourrait vous intéresser.

Je dois me rendre à Londres pour quelques jours à partir du 28 octobre. Je resterai au Great Western Hotel. Vous pourrez me contacter à cet endroit si vous souhaitez me rencontrer. Vous pouvez bien sûr amener un collègue ou un assistant si vous le souhaitez.

Votre tout dévoué,

Charles Highsmith

Document *Les Oripeaux du Roi* #4

Delia ?

Être enfermé ici n'est pas pratique. Cela signifie que je ne peux finir mon travail et que je ne pourrai pas aller où je le voudrais. Vous savez, peu d'écrivains ont la possibilité d'écrire en toute honnêteté. La vérité est utilisée pour divertir uniquement et c'est un concept étrange. Cela ne permet que d'effleurer ce qui importe. Un tel écrivain est comme l'homme dont la seule préoccupation est de cacher son ignorance une interprétation volontairement erronée, un esprit, des yeux, une bouche fermée et des poings serrés. Il ne suffit pas d'en avoir la capacité. Il faut avoir le courage de l'utiliser, faire de son intelligence un phare dans les ténèbres, tel un homme sain dans un monde fou
Avez-vous vu le Masque pâle ? Avez-vous été sur les berges du lac voir la beauté et la brillance des lieux ? Edwards a dit de ne travailler qu'avec lui. Êtes-vous avec Quarrie ? Pourquoi ne sont-ils pas là ? Est-ce cette année, celle qui revient tous les cinq mille ans ? Quarrie a-t-il invoqué le Roi en Jaune ? Est-il déjà parmi nous ?

Avez-vous vu le Signe Jaune ?

Ce qu'Edwards et moi faisons ne cause de tort à personne. Mais je m'inquiète pour Malcolm Quarrie suite aux discussions que nous avons eues. Je pense que Quarrie a raison, malgré ce qu'Edwards peut en penser. Le Roi en Jaune se fait appeler l'Acolyte en Blanc. Je ne pense pas qu'il reste à l'écart. Voilà donc un message que j'aimerais que vous lui transmettiez lorsqu'il constatera que le Roi ne lui offre pas ce qu'il espère. Pour diriger les attentions du Roi ailleurs que sur Terre et pour revenir à la Ville onirique, il doit penser à la chanson de Cassilda :

D'une mort charbonneuse, les étoiles s'emballent
et disparaissent, sentant le souffle ancestral
de celui qui pille
la Grande Carcosa.
Là où la Reine rencontre le Prophète, il disparaît
quand des soleils jumeaux ne subsistent que les derniers rais,
il échappe à la tombe
de Carcosa à jamais perdue.

Patient : ..A. Roby..........
Médecin : ..L. Trollope......
Signature : ....
Date : ....

Document *Les Oripeaux du Roi #6*

Une vision onirique

Vous marchez dans une rue passante d'une ville. Il fait nuit. Vous êtes pressé, mais il y a de nombreux autres piétons qui vous empêchent de vous hâter. En plus, malgré votre hâte, vous vous arrêtez tous les vingt pas environ pour vérifier que vous avez votre clé. C'est une grande clé, vieille et rouillée attachée à une très longue ficelle que vous sortez d'une poche intérieure de votre veste avant de l'y remettre. Une fois, vous la mettez à votre bras, comme un sac en bandoulière mais vous décidez qu'elle est plus en sécurité dans votre poche et vous l'y remettez. Puis, alors que vous la sortez une fois de plus, au lieu de la clé vous voyez une petite figure humanoïde, comme un fétiche qui serait posé dans votre main. C'est grotesque. Puis vous sentez une odeur douceâtre et fétide dans l'air, comme celle d'un fruit pourrissant.

Vous levez les yeux, intrigué, et la ville a disparu. Elle a été remplacée par un paysage plat parsemé de petites buttes et de quelques arbres rachitiques. Vous n'êtes pas seul. Vous ressentez une certaine pression, comme si un orage approchait. Le vent charrie l'odeur de l'eau toute proche. Il fait encore nuit, mais vous apercevez neuf autres formes, des monolithes païens, autour de vous. L'odeur de l'air change, puis le sol se remodèle sous vos pieds et votre cœur semble trop gros pour votre poitrine. Quelque chose approche. Vous entendez des cris brefs et les personnes qui vous entouraient disparaissent l'une après l'autre. Vous êtes seul et regardez autour de vous pour trouver la chose. Vous la sentez au moment juste avant qu'elle ne vous attrape et vous soulève pour vous observer. Vous ne pouvez vous empêcher de la regarder dans les yeux…

… Vous vous réveillez dans votre lit. Vous êtes assis et votre cœur bat la chamade. Vous vous souvenez de ce cauchemar dans les moindres détails et l'odeur rance des fruits est encore présente dans la pièce.

Document *Les Oripeaux du Roi #7*

L'étrange rapport du détective Tuck

À trois heures du matin, un homme est sorti du 112, Liverpool Road, N1. Pleine lune, bonne visibilité. C'est la première fois que je le vois, mais je sais que c'est Lawrence Bacon selon la description des voisins : un grand homme de plus de 1m80, aux cheveux gris et à la barbe fournie. Il prend Liverpool Road puis Copenhagen Street pour arriver à Regent's Canal où il prend le sentier de halage vers le nord. Après un certain temps, il ralentit et regarde les ruelles et portes cochères à la lueur d'une lampe électrique. Finalement, il s'arrête devant un clochard endormi. Je suis à cinquante mètres. Il lève les bras et j'entends un sifflement. Le clochard hurle sans arrêt, mais Bacon ne le touche pas. Puis, plus un bruit. Bacon s'accroupit avant de faire demi-tour et de passer devant moi. Je le laisse passer et me rends à l'endroit où il se trouvait. J'y trouve un cadavre, un homme selon moi, les bras levés pour se protéger et le visage glacé d'effroi, la bouche ouverte. Le pauvre type est mort de terreur et de douleur. J'aimerais penser que Bacon l'a tué mais si c'est lui, ce doit être un mage noir ou quelque chose comme ça parce que le corps était desséché comme la cendre.

Document *Les Oripeaux du Roi #11*

**MEURTRE À MAYFAIR MANSION
UN MEMBRE DE LA FAMILLE
EN GARDE À VUE**

Un double meurtre a été commis la nuit dernière en la demeure de M. Herbert Roby, 4, Curzon Street à Mayfair. La police a été appelée à 22 h 45 par un domestique et a découvert les corps de deux membres de la famille : M. Herbert Roby lui-même ainsi que sa fille, Mlle Georgina Roby. La police affirme qu'il ne semble pas s'agir d'une attaque au hasard ni être l'œuvre de cambrioleurs, mais que le motif en demeure inconnu. Un membre de la famille a été placé en garde à vue pour être interrogé dans le cadre de l'enquête qui suit son cours. M. Herbert Roby, 64 ans, retraité du département des Affaires étrangères, était le père du banquier bien connu M. Grahame Roby, qui n'était pas en ville au moment de la tragédie.

Daily Express, 15 octobre 1926

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE

HERBERT ARTHUR ROBY, décédé tragiquement le 14 octobre 1926 en sa demeure de Mayfair, à l'âge de 64 ans. Il laisse deux fils, Grahame et Alexander. Une cérémonie privée aura lieu le 23 octobre. Les fleurs peuvent être envoyées à la maison funéraire Ames à Westminster.

Daily Express, 17 octobre 1926

Document *Les Oripeaux du Roi #5* : Deux articles de journaux relatant les meurtres des Roby

UN HOMME POIGNARDÉ
À ST. JAMES PARK
DEUX HOMMES RECHERCHÉS

Un gentilhomme a été attaqué et tué à St. James Park la nuit dernière peu après dix-huit heures. Il s'agit du docteur Lionel F. Trollope, demeurant au 126, Long Acre WC2.
Un jeune camelot a vu l'attaque se produire. L'attaquant, un grand homme portant un long pardessus noir, est parti vers The Mall où il aurait pu rejoindre un autre homme, petit et corpulent, avant de s'enfuir vers Waterloo Place. Un lacet de cuir brun a été trouvé dans la main du défunt et la police pense qu'il aurait pu le prendre à son agresseur durant leur bagarre. Le vol semble avoir été le motif de l'attaque.
Le docteur Trollope dirigeait un cabinet médical réputé au 31-32 Bedford Place à Bloomsbury WC1. Il avait soixante ans, des cheveux et une moustache gris et il portait une veste trois-quarts sombre à chevrons, un chapeau noir, des gants blancs et une canne. La police souhaiterait parler à toute personne s'étant trouvée à St. James Park ou aux alentours, vers six heures, et qui pourrait avoir vu le docteur Trollope ou une personne pouvant correspondre à la description ci-dessus. Tout témoin devrait contacter l'inspecteur principal Taylor de Scotland Yard.

Daily Express, 4 novembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #8* : Article relatant le meurtre du docteur Trollope

Citations tirées de Der Wanderer durch den See

Mais où, qui ou quoi, est Hali ? En lisant le texte, cela demeure obscur, voire contradictoire, que ce soit à dessein ou par incertitude. Dans ses rêves, les contradictions sont également nombreuses, mais laissent penser qu'Hali est le Lac.
Le lecteur imagine qu'il s'agit de la première course pour dominer la planète et que ce sera la dernière. C'est faux, mais chacun doit tirer ses propres conclusions. C'est une chose qu'il faut comprendre par soi-même et non se faire dire. Il sait que son opinion serait dénigrée ou provoquerait la colère et n'essaie donc pas de persuader. Je partage son opinion en ce sens.

Le livre se termine ainsi :
D'aucuns seraient étonnés par la structure de ce traité, mais il nous appartient de marcher sur Terre jusqu'à Carcosa, tel est l'Acte trois. Ce passage peut être écrit ou non.

Traduction de l'allemand :
Aide-moi, Kaiwan. Moi, le rêveur, cherche une vision de la rouge Aldébaran et de la noire Hali. J'ai fait le Signe.
Puis, immédiatement après, en anglais :
Et en cherchant la vision, il fit le Signe Jaune devant lui avec le poing alors que moi, debout face à lui, je pouvais suffisamment le voir pour Commander la fin de la journée.

Document *Les Oripeaux du Roi #10*

Document *Les Oripeaux du Roi #13*

Notes concernant Le Codex Turner

Cette copie est numérotée 125 sur 1000. La traduction de l'œuvre est attribuée à Maplethorpe Turner et associés et date de 1902. L'introduction précise que le texte a été découvert à la fin du 19e siècle par M. Turner lui-même dans des ruines guatémaltèques. Le texte était sculpté sur des centaines de fines plaques de cuivre dans un système de hiéroglyphes jusque-là inconnu. Turner et d'autres érudits les ont déchiffrés bien que les autres traducteurs ne soient mentionnés nulle part dans le livre. *Le Codex Turner* semble être une série de prières, d'éloges et de libations à des entités nommées l'Effroyable, Hastur et Kaiwan.
Une courte prière est intitulée Éloge au Pur mais aussi Tezchaptl écoute ou Faire sonner le Carillon de Tezchaptl.
Puis Tezchaptl parle, loué soit son nom, il fait taire le chant des oiseaux et les cris des animaux, immobilise même le souffle du vent.
Une prière plus courte encore est intitulée Appeler le Pur, mais aussi la Voix de Tezchaptl ou Faire résonner le Carillon de Tezchaptl.
Puis Tezchaptl parle, loué soit son nom, de sa voix puissante.
Le carillon est un objet physique et sa fabrication est décrite en détail. Cela implique de fabriquer une cloche ou un objet similaire faite de métal pur et de l'apporter à une altitude très élevée. Là, un rituel complexe et long permet de consacrer l'objet. La fabrication nécessite aussi de faire l'Effroyable Serment (voir plus bas). Le carillon semble offrir une protection contre les « enchantements » faits à portée d'ouïe du lanceur et qui incluent des instruments de musique, des chants ou des récitations. La première prière semble permettre l'absorption d'un tel enchantement si elle est accompagnée d'un doux carillonnement. La seconde prière semble permettre de libérer l'énergie accumulée grâce à un second coup de carillon, plus fort.
Et voici la prière intitulée Nous accueillons l'Effroyable :
Dans l'expectative nous levons nos museaux pour sentir la haine dans l'air,
Nous tendons nos oreilles pour entendre le son de l'amour.
Nous, les muets, boiteux, idiots, moroses, faibles,
Nous tournons nos yeux aveugles vers l'assassin du chasseur
Nous levons nos mains et nos voix en priant pour une réponse.
Neuf dents sont dressées dans la mâchoire de la terre vivante.
Reviens Hastur ! Entends-nous !
Ton Étalon céleste, seigneur, le ciel d'un noir d'encre.
Reviens Hastur ! Sauve-nous !
Ia ! Grand ancien ! Ia ! Ô Hastur ! Dirige-nous !
Voici la prière de l'Effroyable Serment :
Donne-moi tout ce que je souhaite, Grand Hastur. Écoute-moi !
Surveille ton serviteur pour l'éternité
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.
Car à jamais il en serait fait selon ta volonté.

126, Long Acre
Londres, W C2

Le 3 novembre 1928

Cher Monsieur,

Je vous écris rapidement suite à notre rencontre. Je vais être très franc et je m'en excuse par avance. Je ne suis pas certain des motivations du docteur Highsmith dans ce dossier mais je pressens votre curiosité dans laquelle j'ai décidé de placer ma confiance. Je me trouve dans le besoin de me libérer de choses que j'ai tues. J'hésite à mettre cela sur papier mais je vais néanmoins m'exécuter. Contrairement aux apparences, je désire aider Alexander. Son père était un de mes bons amis, que je connaissais depuis l'enfance. C'est un jeune homme gentil et décent qui, je pense, a été desservi par certaines circonstances.

Je vais vous parler de ma première visite à Alexander à St. Agnes en juin 1927. Le docteur Highsmith m'a dit qu'il ne prenait pas de médication et qu'il était lucide, ce que j'ai constaté de visu malgré quelques périodes de confusion. Néanmoins, sa conversation était étrange. Il ne ressemblait plus au jeune homme que je connaissais. Dans notre discussion, un des rares points qui avait du sens se référait au livre qu'il avait écrit et, dès mon retour à Londres, j'ai entrepris d'en chercher une copie. Vous devez peut-être savoir qu'il y a cinq ou six ans, Alexander a publié un livre intitulé Le passant près du lac. Je ne l'avais jamais ouvert auparavant, je pensais que ce n'était pas une lecture des plus faciles. Mais, bien que le contenu soit bizarre ou intrigant, quelque chose a retenu mon attention. Certains mots ou phrases m'ont rappelé ma discussion avec Alexander à l'asile et j'ai pu constater que ses écrits semblaient être la base de son affliction. Étrangement, des sections du récit étaient en allemand: j'ai transcrit et traduit ces passages.

Ma seconde visite à Alexander se déroula six mois plus tard, juste après Noël. À cette occasion, il était sous sédatif et donc peu communicatif. Anxieux à l'idée que mon voyage ne porte pas ses fruits, j'ai pensé tenter une expérience. J'avais apporté certains papiers avec moi, des transcriptions de son livre, et j'ai commencé à lire à voix haute les passages en allemand dans cette langue. Je ne suis pas sûr de ce que j'attendais, je suppose que je cherchais simplement une quelconque réaction. Je butais sur les phrases, je ne suis pas doué pour les langues, mais pourtant Alexander a réagi. Il

récitait le texte en même temps que moi et, pendant ce temps, je me suis arrêté pour tenter d'engager la conversation avec lui. Ce qui survint alors est difficile à raconter.

Il continua à parler et je pouvais voir qu'il était particulièrement excité. Alors, je lui ai mis la main sur l'épaule. Au moment où je le touchais, je me suis senti très faible puis je me suis retrouvé étendu sur le sol. J'étais inexplicablement paniqué. Le directeur de l'asile était agenouillé près de moi pour me prêter assistance tandis qu'Alexander était debout à ses côtés. Son visage était tel qu'auparavant et très triste: « Je suis vraiment désolé, docteur. Je ne peux pas changer ce que vous avez vu. » Soudain, je me suis rappelé de quoi il parlait.

Document *Les Oripeaux du Roi* #9 : la lettre posthume du docteur Trollope

Je vais vous dire que je pense qu'Alexander sait comment son père et sa sœur sont morts et que leur décès est le résultat d'événements impliquant une ou des personnes qui se servent de lui. Il semble qu'Alexander soit plus particulièrement sous l'influence de M. Laurence Bacon. M. Bacon est un antiquaire qui tient boutique sur Liverpool Road à Islington, mais je crois que c'est aussi un occultiste. Cette information m'a été rapportée par le frère d'Alexander, Grahame, qui avait embauché un détective privé de Wapping, un certain Vincent Tuck. Je pense qu'Alexander voudra rejoindre M. Bacon dès qu'il sera libéré. Je dois mentionner que je suis sûr que cette affaire n'a rien à voir avec la relation entre Alexander et Melle Hartston, quoi qu'on ait pu vous dire.

Je sens que j'ai fait ce qu'il fallait en partageant ce que je sais, bien que je doive vous demander d'agir avec discrétion, pour le salut de la famille d'Alexander autant que pour votre sécurité. Je vous incite à lire le livre et à me contacter à votre plus proche convenance. Je vous en dirai plus sur les raisons pour lesquelles je soupçonne M. Bacon, si vous consentez à me rencontrer.

Je dois aussi vous rapporter ce que j'ai vu dans cette petite cellule à l'asile. Tandis qu'Alexander parlait, je n'étais plus dans la cellule. Je marchais dans St. James Park, je venais de franchir le petit pont suspendu au sud du lac et je regardais les bâtiments sur White Hall. Je fais cette promenade presque chaque soir depuis trente ans et tout était exactement tel que cela devait être. Je sais qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. Tous les détails correspondaient. Les colverts s'agitaient sur leur île et j'entendais le camelot vendre ses journaux à la criée. Le soleil se couchait. Je cherchai un penny dans ma poche pour acheter le Standard et j'entendis à ce moment des pas étouffés

derrière moi. Je me retournai. Je vis un homme aux traits saillants assez grand et ses yeux croisèrent les miens. « Restez tranquille monsieur » dit-il, puis je sentis une douleur aiguë et je tombais. Il me soutenait tandis que je m'accrochais à lui. Je fermai les yeux et quand je les rouvris, je vis le ciel. Le visage du camelot était au-dessus de moi. J'essayai de dire quelque chose pour le rassurer, sans y arriver. Puis, plus rien. Le Seigneur m'avait rappelé.

J'espère avoir de vos nouvelles bientôt.

Cordialement,

Lionel Trollope.

Cher ami,

Je vous appelle ainsi bien que nous ne nous soyons jamais rencontrés car j'espère que nous en serons bientôt. Coombs dit que vous avez rencontré M. Roby. Je pense que vous n'êtes pas l'ami d'Edwards et que vous cherchez donc Bacon maintenant. Vous devez savoir que M. Roby et Bacon avaient l'habitude de se retrouver avec Edwards, M. Quarrie et moi-même. Nous ne formons plus un groupe. M. Quarrie est parti et Edwards et moi nous parlons très peu. Vous savez ce qui est arrivé à ce pauvre M. Roby. Mais Bacon est un méchant homme et n'est pas mon ami. C'est la faute de Bacon si Roby est où il est. Je veux vous aider à le coincer et vous demande de le faire. Bacon sortira de chez lui la nuit du 27 novembre, à la pleine lune. Vous devriez le suivre. Soyez prudent. Emmenez des amis et des armes. Si je le lui demande, Coombs ne sera pas avec lui comme il le devrait, mais c'est un méchant homme qui fomentera des plans maléfiques. Surveillez-le. Il devrait être arrêté. Je vous réécrirai. En attendant, je vous souhaite bonne chance.

W. Gresty

Document *Les Oripeaux du Roi* #12

Cher ami,

Je dois vous remercier d'avoir tué Bacon. Je suis sûr que cela a été difficile, mais c'était un homme maléfique. Je sais où placer ma confiance et j'ai bien fait de me confier à vous en cela. Maintenant que nous nous faisons confiance, nous devrions apprendre à mieux nous connaître. J'ai des amis. Mais pas des gentilshommes comme vous et vos amis. Nous devrions nous rencontrer. Je viens de l'ouest, mais Londres est mon domicile depuis dix ans maintenant et je dirais que c'est un pot de chambre, beau à regarder, mais plein de souillures et malodorant. J'espère rentrer chez moi bientôt et hériter. Je dois vous dire que je dois hériter d'Atkinson Place lorsque mon père mourra. Il ne devrait plus vivre plus de deux ans. Il dit que je suis là pour la Chèvre mais il m'en doit une et je serai payé pour mes services. La femme de la ferme de Nug, celle de M. Quarrie, mon vieux ne l'a jamais eue. L'enfant n'est pas de lui. Cela m'amuse de penser qu'il peut faire se réaliser des choses plus noires et sauvages que n'importe quel cauchemar mais qu'il n'est pas capable de la rejoindre au lit. Que ses testicules flétris doivent le faire souffrir lorsqu'il pense à elle. D'abord, nous devons jouer nos dernières cartes contre Edwards et le dieu qu'il vénère. Edwards a besoin de M. Roby et s'il lui met la main dessus, le prix à payer sera élevé. Pire encore, car l'enfer est issu de l'imaginaire des faibles. Vous devez l'en empêcher. Edwards m'appellera aussi. Il a besoin de moi. Je ne lui répondrai pas. Je préfère faire appel aux dieux anglais pour qu'ils gardent l'un de leur meilleur serviteur qui est aussi votre ami,

Wilfred Gresty

Document *Les Oripeaux du Roi* #14 : la deuxième lettre de Wilfred Gresty

UN VILLAGE FRAPPÉ PAR LA TRAGÉDIE

La communauté locale pleure aujourd'hui un nombre épouvantable, mais inexpliqué, de morts qui ont eu lieu jeudi dernier.
Douze habitants sont morts durant leur sommeil dans la nuit de mercredi à jeudi dans le village de Cannich qui se trouve au confluent des rivières Glass et Cannich à vingt kilomètres à l'ouest de Drumnadrochit. Tous les décès sont apparemment de cause naturelle, mais il s'agit d'un village de cent dix habitants.
Les docteurs d'Inverness et de Drumnadrochit venus sur les lieux n'ont trouvé aucune preuve d'une quelconque anomalie, d'autant que les défunts vivaient dans plusieurs maisons différentes. Les seuls points communs qui ont pu être établis jusqu'à présent sont que les décès concernaient essentiellement les vieux et les très jeunes. Aucune autre mort n'a été constatée au moment où nous mettons sous presse.
Le comité sanitaire du comté d'Inverness a placé la région en quarantaine par mesure de précaution. Toute personne qui aurait visité Cannich durant la dernière semaine est priée de contacter l'hôpital d'Inverness.

Inverness Courrier, 14 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #19* à propos des événements des Highlands

MEURTRE D'UN PENSIONNAIRE DE L'ASILE DU HEREFORDSHIRE

Un pensionnaire de l'asile de la vallée de la Wye a été brutalement assassiné jeudi dans des circonstances étranges. Le défunt, Alexander Roby, faisait l'objet d'une audience pour libération l'après-midi même au tribunal d'Hereford. Le magistrat a écouté les représentations du directeur de l'asile et a ordonné que Roby soit interné à perpétuité, pour sa propre sécurité. Mais lorsque le directeur est retourné à l'asile, il a découvert que Roby avait été tué.
Roby était pensionnaire de l'asile St. Agnes de Weobley, Herefordshire, sous les soins du docteur Charles Highsmith. Il avait été admis en octobre 1926, peu après les meurtres de son père, Herbert, et de sa sœur, Georgina, crime jamais éclairci. Son frère est le banquier Grahame Roby de Coutts and Co.
La police dit que le meurtre a été extrêmement violent et a été commis avec un couteau, qui a été retrouvé en possession d'un autre pensionnaire. Cet homme est le principal suspect, mais la police cherche à contacter deux infirmiers qui ont disparu. Les deux hommes sont Thomas Clarke de Leominster, 34 ans, de taille moyenne et mince, rasé, yeux bleus et cheveux blonds, et Michael Evans, également de Leominster, 41 ans, de taille et de corpulence moyennes, rasé, yeux noirs et cheveux bruns. L'un des deux hommes pourrait être blessé.

Daily Express, 1er décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #15* : Article de journal concernant la « mort de Roby »

Delia,
Je pars pour l'Écosse chez Edwards au Loch Mullardoch. Je vous en prie, rejoignez-moi là-bas dès que cela vous sera possible. Les choses changent très rapidement maintenant. Vous verrez que je n'ai pas crié au loup.

Alexander.

Document *Les Oripeaux du Roi #16* : la lettre de Roby

M. LAWRENCE BACON
(1869-1929)

Lawrence Bacon, résidant à Holloway, au nord de Londres, est décédé voilà quelques semaines. M. Bacon vendait des livres rares traitant d'occulte, de philosophie, de théologie et de religion et vous, lecteurs, pourriez avoir fait affaires avec lui à son commerce de Liverpool Road, malgré sa tendance à exiger de rigoureuses conditions d'entrée.
M. Bacon nous était connu. En fait, nous faisions partie du même club de Londres, où il était inséparable d'un autre membre, peut-être plus intrigant encore, M. Montague Edwards, connu de certains d'entre nous sous le titre de Laird de Mullardoch. Le meurtre de M. Bacon a été violent et demeure inexpliqué à ce jour.
« Perdurabo »

Occult Magazine, 9 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #17* : l'annonce du décès de Bacon

CATASTROPHE INEXPLIQUÉE
DANS LES HIGHLANDS
DE NOMBREUX MORTS
DANS UN VILLAGE D'ÉCOSSE
LES TEMPÊTES ET LA NEIGE EMPÊCHENT LES SECOURS D'ARRIVER

Un bataillon de la 51e division des Highlands est parti d'Inverness ce matin pour rejoindre le site d'un désastre encore inexpliqué. Il semble que la totalité de la population d'un hameau appelé Cannich au confluent des rivières Glass et Cannich et à vingt kilomètres à l'ouest de Drumnadrochit est morte ou portée disparue, soit plus d'une centaine de personnes. Le village et les alentours ont été placés en quarantaine et la route principale est fermée à la circulation tant que cette tragédie est sous enquête.
Au même instant, on assistait aux pires tempêtes de mémoire d'homme. Plus d'un mètre de neige est tombé sur cette région durant les deux derniers jours et des vents violents ont soufflé pendant des heures. Les chutes de neige sont dangereuses et le porte-parole militaire du major-général J.L.G. Burnett de Leys, responsable de l'opération, a déclaré qu'il pourrait être impossible d'atteindre cette région avec des hommes et des vivres avant un certain temps. Les militaires déjà déployés pourraient être évacués temporairement tant que les conditions météorologiques difficiles persisteront.
« Nous avons peu d'éléments pour établir la cause des décès » dit le lieutenant-colonel James Bell. « Cinquante-deux corps ont été retrouvés jusqu'à présent et les causes de décès sont diverses. Une cinquantaine de personnes sont encore portées disparues. Aucun survivant n'a été retrouvé et il est de moins en moins probable qu'il y en ait. »
L'équipe médicale, incluant des médecins militaires et des légistes venus d'Inverness et de Perth, a commencé à examiner les défunts. Les théories avancées à cette heure sont une intoxication alimentaire ou la contamination des réserves d'eau, mais aucune preuve n'a été faite jusqu'à présent. Les familles doivent contacter le Royal Army Medical College sur Governor Road, numéro de téléphone Westminster 5522. Ceux qui auraient visité la région ou traversé Cannich durant les deux dernières semaines doivent contacter le quartier général de la 51e division des Highlands à Perth, numéro de téléphone Perth 4034.

Daily Express, 14 décembre 1928

Document *Les Oripeaux du Roi #18* à propos des événements des Highlands

ASSAUT SUR LE BEDEAU
DE L'ÉGLISE DU CHRIST
UN HOMME ARRÊTÉ PAR LA POLICE

De notre correspondant

Une attaque choquante et sans motif a eu lieu à l'intérieur de l'Église du Christ, à Spitafields, dans la nuit de mercredi.

Vers une heure du matin, le bedeau, M. Leslie S. Unsworth a été réveillé par un sifflement strident venant de l'intérieur de l'église. En allant voir, il a surpris dans la nef, près de l'autel, un intrus fort agité, les mains en sang. Lorsque M. Unsworth l'a prié de partir, l'inconnu s'est jeté sur lui, le renversant avant de s'enfuir. Le bedeau s'est relevé et a appelé un officier de police. Son présumé agresseur a rapidement été arrêté et emmené en cellule.

L'individu arrêté est un certain M. Wilfred Gresty. Il comparaîtra au tribunal d'Old Street ce matin.

Times, 13 décembre 1929

Document *Les Oripeaux du Roi #20* : article traitant de l'arres

Révélations de Glaaki et autres documents

« L'une des Vraies Divinités est aussi pathétique qu'une marionnette et aussi magnifique qu'une étoile, à la fois morte et immortelle, totalement dénuée de destin et donc impérissable, possédant cette absence d'esprit, cette vacuité sans fin qui est l'essence de toute chose immortelle.

Les Divinités ont-elles souffert pour devenir ses Enfants ? Elles ont certainement souffert pour entrer dans la forêt et y vivre encore.

Ses Sombres rejetons, les Mille Chevreaux, sont installés sur toutes les étoiles du ciel et Shub-Niggurath les surveille tous et s'inquiète pour eux. Et elle crie de délices maternels lorsqu'ils sucent ses mamelles noires et gonflées, mordillent son ventre distendu, se gorgent de cette graisse porcine qu'elle a accumulée.

À Nug elle vivra, sur le seuil. Elle vivra là, sur le seuil de la Déesse avec ses rejetons.

Et lorsqu'ils seront prêts, elle les emmènera à Moon Lens car ils appartiennent au Grand Ancien, à la Chèvre aux Mille Chevreaux. Et ses propres rejetons la protégeront. Ses propres rejetons la ramèneront saine et sauve lorsque le règne de la Chèvre commencera. Lorsque la forêt de la Chèvre avancera et que la lune deviendra pleine et lourde. Puis Moon Lens brillera sur la colline. La colline s'ouvrira. Et, lui, son serviteur, apparaîtra.

Et A. a tenu sa promesse. Il m'a raconté certaines choses lorsque j'ai été prête à les entendre. Des secrets plus importants que ma santé Mentale. Voulant s'assurer d'une cure absolue, il a emmuré une autre âme dans les murs noirs sans fin de l'asile éternel où les étoiles dansent comme d'étincelantes marionnettes maniaques dans le vide silencieux et contemplatif. Et j'ai été bénie.

Nos frères peuvent parler du Père qui mesure huit et vingt et quatre cent. Certains craignent particulièrement celui qui est derrière le mur mais tous doivent s'incliner devant Elle, la Chèvre Noire des Bois, qui mesure trois et sept cent, la Reine, sa Mère, et ses Mille Chevreaux. Tous doivent s'incliner comme nos pères l'ont fait et leurs pères avant eux. Et nos fils le feront, tout comme leurs fils. »

Document *Les Oripeaux du Roi #22*

Chère Hills,
Je t'écris pour te dire comment je me porte et me sens. Je n'attends pas de toi que tu t'en soucies. Peut-être même que cela t'est égal, mais je me sens encore si proche de toi Hills. Tu es mon égale, ma moitié. Je voudrais revenir vers toi et te demander de reprendre ta place à mes côtés, mais je suis plus loin que jamais. Si loin que je n'ose espérer revenir un jour. Je t'écris ceci pour t'en informer, pour te fournir des faits qui pourront t'aider. Je ne recherche ni ta sympathie ni ton approbation.
Lorsque j'ai déménagé à Londres, j'ai rencontré quelqu'un dont Atkinson avait entendu parler comme étant un érudit de notre domaine. J'ai passé du temps avec lui et j'en suis arrivé à mieux connaître l'autre, tel Shub-Niggurath, qui est ancré à nos étoiles. Hastur, Haita ou Kaiwan. Il est connu dans diverses cultures et civilisations. Ce n'est pas une légende. En 1925, le soir de la Saint-Sylvestre, il a été appelé sur Terre pour nous livrer son savoir. Je ne peux pas décrire l'événement, juste te dire que nous avons tous appris quelque chose de différent et que certains n'ont pas survécu à cette nuit. Hastur se montre sous divers avatars et celui qui a été appelé n'était pas dans son élément. Je crois qu'on lui avait promis les vies qu'il a emportées, peut-être qu'il devait le faire. C'était une nuit étrange mais je dois admettre que, en y repensant, tout avait un sens profond. Ce n'était plus des mots oubliés dans des livres délaissés, c'était réel, bien plus que notre monde je pense. J'ai cessé tout contact avec la plupart des autres après cela. Ils se sont lancés dans une course qui n'aboutira jamais. Il ne s'agit plus pour eux que de mesquinerie et de recherche de gains personnels.
Il y a des liens entre Hastur et la Chèvre Noire. On parle dans plus d'un texte d'une union entre les deux bien que les textes se contredisent quant à savoir si c'est déjà arrivé ou si cela aura lieu dans le futur. Une première source dit que le Sombre rejeton a été engendré par eux mais je doute de ce texte. Une autre source plus convaincante dit qu'il y aura une union quand l'humanité aura disparu et que deux descendants en naîtront. L'un s'appelle Yeb, l'autre Nug. Yeb et Nug, à leur tour, engendreront deux autres entités : Cthulhu et Tsathoggua. Comme tu t'en doutes, je suis suspicieux, voire incrédule, face à la notion d'appliquer nos propres concepts de procréation et de génération à des panthéons, mais je pense que ces noms t'intéresseront.
J'ai quitté la Société, je ne voulais plus me préoccuper de ce que les autres jugent important. Pour faire suite à mon analogie, je flotte sur les vagues créées par des forces hors de notre entendement. J'ai estimé une route et essaie de naviguer dans une direction, mais je suis à la merci de ces forces. J'ai rejoint un cercle dont les buts sont, à mon sens, justes et dignes d'être poursuivis.
Mes connaissances complètent les leurs et nous appelons notre entreprise « le pèlerinage de la Grâce ». Tu peux imaginer qui a trouvé ce nom. Je pense que ce n'est pas malvenu de penser que nos idéaux sont aussi purs que ceux du pèlerinage. Il demeure des questions sans réponse, mais les choses sont sur le point d'aboutir. Nous sommes chanceux de vivre en cette époque car les étoiles ne s'aligneront pas dans une telle conjonction avant un autre millier d'années au moins.
Je pourrais revenir pour toi Hills. Pour vous deux. J'espère que tu ne ris pas de moi ? Je suis à Milan maintenant et je ne peux pas deviner quelles seront nos prochaines destinations, mais tu peux écrire à l'attention de Thomas Cook & Fils au 7, via Manzoni et je te répondrai.
Je souffre de penser à quel point j'ai changé nos vies. Je vous ai perdues toutes les deux dans cette course folle voilà bien des années quand j'ai laissé ta photographie tomber de mon portefeuille devant Atkinson.
Il est impossible de se battre devant de telles choses.

Avec tout mon amour,
Malcolm.

Document *Les Oripeaux du Roi #23* : première lettre de Malcolm Quarrie à Hillary

Chère Hills,

J'avais osé espérer que tu m'écrirais. Je me suis dit que tu n'avais pas reçu ma lettre, que ta lettre ne m'était pas parvenue. Mais je sais que cela est faux. Les étoiles ont raison Hills. Je vais t'en dire plus brièvement.
Tu le sais peut-être déjà, mais le groupe que j'ai quitté va bientôt essayer d'appeler Hastur. Cela ne va pas réussir comme ils le souhaiteraient et va causer de grands dommages. Atkinson connaît ces gens et il y aura peut-être des répercussions pour toi. Sois sur tes gardes.
Par ailleurs, notre pèlerinage a commencé. Nous avons découvert Son avatar, le Roi en Jaune, le Fils de Dieu si tu préfères, son second avènement. Cela pourrait se produire déjà en décembre ou tôt l'année prochaine tout comme cela pourrait aussi bien se faire en mars. Il nous a fallu beaucoup négocier pour parvenir jusque-là (avec l'université, l'armée et d'autres) et nous attendrons même un peu plus longtemps si cela est nécessaire. C'est une créature terrible et merveilleuse, Hills. Son retour sur Terre sera le plus grand événement de l'histoire de l'humanité. Je ne ferai aucune prédiction quant à ce que cela pourrait vouloir dire et ta conclusion sera aussi bonne que celle d'un autre.
Il ne me reste qu'à prier que tu ailles bien et Sarah aussi. Je sais que je ne suis pas en position d'exiger quoi que ce soit, Hills, mais peux-tu prendre le plus grand soin d'elle ? Je sais que tu le feras. S'il te plaît, fais-lui savoir que son père n'est pas celui que tu lui as décrit.

Je suis à toi pour toujours,
Malcolm.

PS : Les enjeux sont importants et si tu n'entends plus jamais parler de moi, tu sauras que j'ai échoué. Je n'ai pas pensé à régler mes affaires avant de partir mais mon testament fait de toi ma légataire universelle. Contacte Thomas Villiers au comptoir de Giuseppe Colombo au Navigli de Milan. Je ne me rappelle plus de la rue mais le nom, l'endroit et le district seront suffisants et te désigneront comme mon exécutrice testamentaire.

Document *Les Oripeaux du Roi #24* : seconde lettre de Malcolm Quarrie à Hillary



Document *Les Oripeaux du Roi #21* : Photographie de Malcolm, Hillary et Sarah

L'EXPÉDITION ITALO-TIBÉTAINE ARRIVE À BOMBAY

Un groupe d'archéologues italiens a débarqué au port de Bombay hier après-midi après avoir voyagé sur le navire Vittorio Alfieri qui a quitté Naples le 17 août. L'expédition est menée par Roberto Anzalone, professeur d'histoire asiatique à l'Universita degli Studi di Milano, accompagné de compatriotes italiens, Carlo Schippone et Roberto Delnegro, ainsi que d'un Anglais, Malcolm Quarrie. Ces hommes comptent traverser le pays vers le nord-ouest jusqu'à Darjeeling où ils s'équiperont. Puis ils se dirigeront vers la ville tibétaine de Sakha Dsong qui leur servira de camp de base pour leur voyage vers le nord du pays jusqu'à la frontière du Népal. Le groupe espère faire des découvertes datant du 13e siècle contemporaines du royaume tibétain de Gungthang.

The Times of India,
Bombay, 22 septembre 1929

Document *Les Oripeaux du Roi #28* : Article sur l'arrivée de l'expédition italienne



Trois tableaux à l'huile. Images bibliques dans le style de Blake dans sa période infernale corrosive.
Hastur. Méconnaissable. Remplir la toile sauf le coin inférieur droit où un oeil est en relief, d'épouvantable profondeur. En haut à droite, Springer Mound.
Le Roi en Jaune a pris pied sur Terre à Drakmar. Il se tient au centre, un peu en retrait pour jouer avec la perspective, ses grands bras levés (en signe de bienvenue ? pour recevoir ses adorateurs ?). Il semble se tenir au-dessus du sol, ses oripeaux pâles flottent autour de lui. Mon ange se tient dans l'ombre devant des nuages sombres, des rayons de soleil déchirent le ciel et baignent la Terre, mais l'illumination provient du personnage.
Un temple bouddhiste, la culture du Mustang est tibétaine. L'ocre, le noir et le blanc dominent dans le temple et sur toute la toile. D'autres tromperies terrestres (des rouleaux de prière) jetées à terre ?
L'Étranger se tient en surplomb au-dessus d'une vallée sauvage (la gorge de Kali Gandaki au Népal ?). Il attend patiemment des personnes qui montent vers lui. (Ne pas les montrer ? Est-ce qu'il les cache ?) Le Signe Jaune est clairement tracé sur ses robes mais n'est pas entièrement visible. Il pourrait se tourner à n'importe quel moment pour nous montrer le Signe. Tous les éléments de ce tableau sont cachés.

Document *Les Oripeaux du Roi* #25 : Note manuscrite trouvée dans le studio de Thomas Villiers

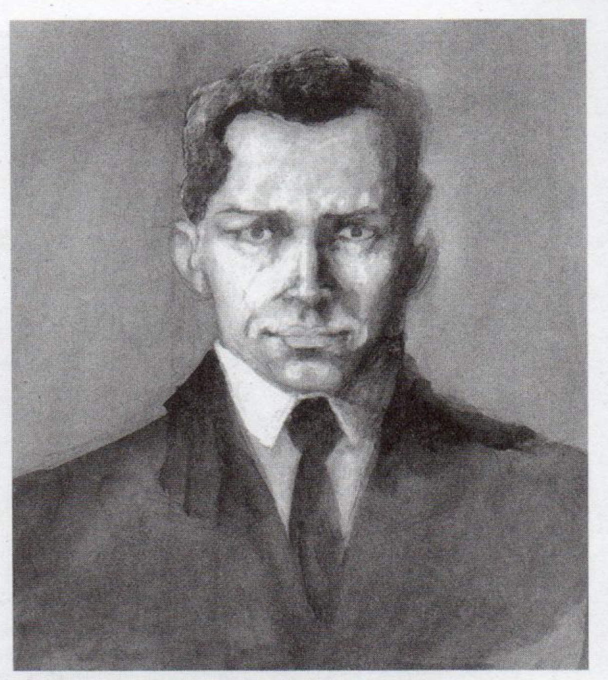
UNIVERSITÉ DE MILAN
UNE EXPÉDITION RECHERCHE D'ANCIENS ARTEFACTS TIBÉTAINS

Une expédition italienne est partie aujourd'hui de Naples pour l'Himalaya, via Bombay. L'expédition explore une région au sud du Tibet qui serait le site de l'ancien royaume de Gungthang, espérant y découvrir la capitale perdue de Jiwakhar. Au 14e siècle, Jiwakhar s'était développée rapidement pour devenir la plus importante ville de tout l'ouest du Tibet et contrôlait une région qui s'étendait bien au-delà des frontières actuelles du royaume du Népal. Cependant, en moins d'un siècle, la ville a perdu de sa superbe et on espère trouver les raisons de ce déclin encore inexpliqué. L'expédition est menée par le professeur Roberto Anzalone, chef du département d'histoire asiatique à l'université de Milan, autorité mondiale sur la civilisation tibétaine. Il s'agit d'une expédition préparatoire pour une expédition à plus grande échelle qui aurait lieu l'année prochaine. Ce sera la première fois que des Européens tentent d'atteindre cette région reculée et interdite d'accès.

Corriere della Sera, 17 août 1929

Document *Les Oripeaux du Roi* #27 : Article de journal quant au départ d'une expédition archéologique italienne





Document *Les Oripeaux du Roi #26* : Photographies du professeur Anzalone et de M. Schippone

Giorno 1 – Partenza da Napoli sull'Vittorio Alfieri diretti a Calcutta via Bombay. Nave spaziosa, piccola e [illegible] (penso adatta a navigare). Trasporta me, Anzalone, Quertice Dalhegro per il suo carico di vino.
Giorno 2 – Con l'aiuto da Dalhegro esaminiamo i nostri piani per raggiungere Mustang e Drakmar. Calcutta significa un viaggio attorno all'Himalaya o attraverso il Tibet. Significa un mese in più rispetto all'altro percorso: Bombay e poi al nord attraverso l'India. Se prendiamo quella direzione e attraversiamo il confine continuiamo verso Nord lungo i sentieri del Nepal e poi su fra le montagne nella valle del fiume Kali Gandaki. Qui Mustang e Drakmar. D'accordo su Bombay. Ora dobbiamo convincere il nostro compagno.
Giorno 4 – Scrivo questo diario sul ponte da qualche parte nel Mediterraneo orientale. Ieri [illegible] ha usato la dolce lingua di Hastur per cancellare dalla memoria di Dalhegro gli ordini impartiti dall'esercito. Oggi ha usato una variazione di quello stesso ingegnoso linguaggio per dirgli che il nostro obiettivo è Drakmar. Dalhegro ora pensa che questo sia sempre stato il nostro piano. Quasi mi dispiace, poveretto. Anzalone ha detto al capitano della nave che scenderemo a Bombay.
Giorno 12 – Parlando con uno dei marinai scopro che è di appena fuori Civitavecchia – conosciamo entrambi uno dei preti di lì.
Giorno 18 – Non riesco a dormire. Nel buio la mia mente continua a lavorare ma non così soliti pensieri notturni della mio essere mortale. Cosa stiamo facendo? Ho così tante paure. Troveremo Drakmar? Se sì verremo uccisi [illegible] visto che hanno ucciso già tanti uomini? E se non riusciamo a far tornare il Re Giallo sulla terra? E se ci riusciamo?

Document *Les Oripeaux du Roi #29* : pages du journal en italien



Giorno 19 – No, stiamo facendo una grande cosa. Diverremo leggenda.

Giorno 25 – Non è facile dormire con questo caldo. Non vedo l'ora di poter lasciare questo delitto.

Giorno 36 – Arrivo a Bombay diciamo di voler andare verso il Darjieling e il Tibet

Giorno 37 – Io Quartier e Anzalone siamo andati alle Torri del Silenzio per parlare con un sant'uomo indiano, un Parsi quindi famoso. Molti vanno ad ascoltare – noi siamo andati per parlare. Abbiamo parlato del Figlio, dell'Accolito, del Re Giallo, del Re Straccione che puoi vedere solo in sogno e dello Straniero dalla Maschera Pallida, del Fantasma che si muove fra di noi. E abbiamo parlato di Hastur, del Padre, che Quartier e Villiers hanno visto. Ho guardato da vicino quell'uomo. Anche se non ha parlato so leggere negli occhi di un uomo e lui sapeva che ciò che noi ne eravamo parte.

Giorno 38 – Oggi abbiamo camminato a Bombay e abbiamo visto il Segno Giallo dipinto e ben chiaro. Abbiamo visto le lettere bianche e i vecchi vestiti laceri del Re. Noi siamo i signori di questo luogo, il Profeta ci ha camminato accanto e ora i miei dubbi sono svaniti.

Giorno 39 – Stiamo per lasciare la città col treno. Quattro giorni al confine.

Giorno 42 – Questo paese è infinito. È come se stessimo viaggiando continuamente attraversando sempre lo stesso panorama, ora dopo ora. Mi colpisce la gente del posto, è piena di vita, seria, devota e orgogliosa. Loro sono pronti, e questa sarà una buona terra quando sarà ora

Giorno 43 – La città di Nautanwa. Speriamo di passare il confine da qui domani, e intanto facciamo scorta di cibo e altro equipaggiamento – in città c'è quasi tutto quello che ci serve.

Giorno 45 – Anzalone deve ancora trovare una guida. Io e Quartier avevamo detto che era meglio partire subito e trovare una guida lungo il confine, ma Delrago dice che dobbiamo aspettare, che non possiamo portare tutto quello che ci serve da soli e Anzalone gli dà retta. Ora pensiamo di aspettare una carovana che arrivi dal sud dal Nepal.

Giorno 47 – Una carovana di Nepalesi è arrivata oggi. Anzalone gli ha parlato nel suo strano Nepalese e in Hindi. Porteranno noi e le nostre cose fino a Pokhara. Ora dobbiamo aspettare finché il capo (si chiama Raja Tandon) non ha concluso i suoi affari qui affari qui prima di poter partire.

Giorno 51 – Tuttavia non c'è problema. Non sembra aver fretta, si limita a sorridere e non gli si può far pressione. Ho paura che attiriamo l'attenzione degli inglesi. Siamo così vicini adesso, guardo a Nord e so che le nubi nascondono le montagne dove lo si può trovare.

Giorno 52 – Oggi siamo finalmente in Nepal. Stamattina i portatori si lamentavano di quello che era stato dato loro da portare e ho dovuto pesare ogni bagaglio in modo che tutti fossero esattamente uguali o non li avrebbero presi. Noi quattro non abbiamo attraversato il confine con loro, abbiamo preferito passare tra gli alberi lontano dal sentiero per poi ricongiungerci a loro giù sulla strada. Anzalone si è tagliato barba e baffi e ora noi tutti ci nascondiamo sotto i pesanti vestiti nepalesi che anche loro indossano. Abbiamo avuto pochi problemi – siamo arrivati in effetti a una dogana dove le guardie sembravano ostili e volevano sapere chi passava, ma quando Anzalone ha dato alla nostra guida alcune monete e un po' di liquore loro da parte degli sembravano contente con quello.

Giorno 57 – Il villaggio di Pokhara. Tendi[illegible] vive qui e non proseguirà verso il nord quindi abbiamo bisogno di un'altra guida. Abbiamo bisogno anche di altre provviste. Le [illegible] che abbiamo portato non servono a niente, la gente qui non le vuole e abbiamo poca moneta.

Giorno 59 – Abbiamo una nuova guida, Yungsar Chumpo, un Tibetano. Io e Delvagro andiamo con lui a controllare la strada a nord e ad ovest mentre Anzalone e Quarrie restano al villaggio – gli manca già il respiro.

Giorno 61 – Devo dire che qui manca un po' di cibo vero – sopravviviamo a riso e poco altro.

Giorno 63 – Lasciata Pokhara si prosegue. Noi tre, Delvagro, Chumpo, 4 portatori e 5 yak per ciascuno con una guida. Gli yak sono bestie forti e selvagge.

Giorno 65 – Anzalone ha barattato dei gioielli che aveva comprato in India per patate, uova e pollo. Un banchetto.

Giorno 67 – Oggi finalmente attraversato fiume.

Giorno 71 – Il villaggio di Tukuche...

Giorno 72 – Oggi, come dai nostri piani, siamo entrati in Mustang. In mattinata ci dirigeremo verso l'Annapurna e inizieremo a cercare D[illegible].

Giorno 73 – Scalata faticosa oggi e anche se io e Delvagro siamo allenati, Quarrie e soprattutto Anzalone hanno bisogno di molto aiuto. Hanno il fiato corto e Anzalone lamenta mal di testa e nausea.

Giorno 74 – Procediamo al di fuori dei limiti della mappa di Anzalone. Ci siamo divisi: io guido un gruppo per scalare questa valle desertica, Delvagro porta gli altri dall'altra parte del confine verso il Sud. Camminiamo tutto il giorno e ci ritroviamo per accamparci appena diminuisce la luce. Fa davvero freddo e il cammino è difficoltoso. Nessuno vive quassù – non c'è niente per nessuno.

Giorno 75 – L'abbiamo trovato. Il mio gruppo ci si è imbattuto verso mezzogiorno, proprio nel [illegible] in una [illegible]. Gli altri dinanzi [illegible] il [illegible] della valle sono [illegible] di [illegible] [illegible] grotte tutt'intorno. [illegible] sono [illegible] e anche se la guida è [illegible] non molto [illegible] nella valle. Anzalone [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] è [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] di [illegible] soffocare.

Giorno 76 – Siamo [illegible] a D[illegible] per [illegible] [illegible] scelte [illegible] con [illegible]. [illegible] questa [illegible] e una [illegible] riguardare [illegible] – [illegible] [illegible]. Quando l'ho visto se n'è andato [illegible]. Delvagro [illegible] [illegible] fuori la [illegible] ma io l'ho fermato. Gli ho detto che poteva essere un Monaco e anche uno dei portatori [illegible] [illegible] non ce [illegible]. Ora è molto sospettoso. La nostra guida se n'è andata durante la notte. Oggi siamo tornati dentro e abbiamo trovato [illegible] resti e ossa umane. Solo [illegible] che credo siano state [illegible] da denti umani. C'è un [illegible] sordo che si avverte regolarmente (c'è sempre stato?) e allora sembra proprio che la terra tremi leggermente. [illegible] il ritmo del mio cuore. Credo di essere vicino all'[illegible]. Delvagro [illegible] che lasciamo questo posto e poi siamo d'accordo. Sta preparando i bagagli mentre io scrivo e ha intenzione di vegliare tutta la notte. Ma nessuno di noi se la sente.

Document Les Oripeaux du Roi #30 : Journal de Carlo Schippone, traduit de l'italien

***Jour 1** – Ai quitté Naples sur le Vittorio Alfieri en direction de Bombay. Sale, bondé et bruyant mais solide je pense. Il nous transporte, Anzalone, Quarrie, Delnegro et moi en plus de sa cargaison de vin.*

***Jour 2** – Loin de Delnegro, nous révisons le trajet pour atteindre le Mustang et Drakmar. Rejoindre Calcutta et Darjeeling nécessite un voyage autour de l'Himalaya et à travers le Tibet. Cela ajoute un mois au moins par rapport à l'autre route : vers le nord à travers l'Inde jusqu'à Nautanwa. Si nous prenons cette route et traversons la frontière, nous marchons vers le nord pour atteindre les contreforts du Népal puis vers la rivière Kali Gandaki entre les montagnes jusqu'au Mustang et à Drakmar. Nous tombons d'accord pour Nautanwa. Maintenant il faut convaincre notre compagnon.*

***Jour 4** – J'écris sur le pont quelque part en Méditerranée. Hier, Quarrie a utilisé les doux mots d'Hastur pour brouiller les souvenirs de Delnegro quant aux ordres reçus de l'armée. Aujourd'hui, il a employé une variation de cette même langue subtile pour le convaincre que notre but est Drakmar. Delnegro pense maintenant que c'était le plan depuis le début. Je suis presque peiné pour cet imbécile. Anzalone a dit au capitaine du bateau que nous débarquerons à Bombay.*

***Jour 12** – En parlant avec un des matelots, j'ai appris qu'il était de Civitavecchia. Il se trouve que nous connaissons tous deux l'un des prêtres de là-bas.*

***Jour 18** – Je ne peux pas dormir. Dans l'obscurité, mon esprit vagabonde mais ne suit pas mes pensées habituelles quant à ma mort future. Que sommes-nous en train de faire ? J'ai tant de craintes. Allons-nous trouver Drakmar ? Si nous réussissons, serons-nous assassinés par Chaugnar Faugn et les Tsotsowas comme ils ont dû en tuer tant d'autres ? Et si nous ne parvenions pas à ramener le Roi en Jaune sur Terre ? Et si nous réussissions ?*

***Jour 19** – Non, nous allons réaliser de grandes choses. Nous allons devenir des légendes.*

***Jour 25** – Ce n'est pas facile de dormir avec cette chaleur. Je compte les jours avant que nous quittions ce navire.*

***Jour 36** – Sommes arrivés à Bombay et prétendons que nous allons vers Darjeeling et le Tibet.*

***Jour 37** – Anzalone, Quarrie et moi sommes allés aux tours du silence pour parler avec un saint homme, un parsi de renommée locale. La plupart viennent pour écouter, nous sommes venus pour*

parler. Nous avons parlé de Chaugnar Faugn et de l'Acolyte Blanc qui l'attend. Nous avons parlé du fils de l'Acolyte, le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux qu'on ne voit qu'en rêves et de l'Étranger au Masque pâle, le fantôme qui se trouve parmi nous. Enfin, nous avons parlé d'Hastur, le père, que Quarrie et Villiers ont vu. J'ai observé l'homme attentivement. Bien qu'il ne parle pas, je peux lire dans son regard qu'il sait que ce que nous disons est vrai, qu'il sait que cela va arriver, qu'il sait que nous y participerons.

Jour 38 *– Nous nous sommes promenés dans Bombay aujourd'hui et avons vu le Signe Jaune peint. Nous avons vu les soies blanches et les oripeaux. Nous sommes les seigneurs de ces lieux, le prophète nous accompagne et mes doutes ont disparu.*

Jour 39 *– Nous quittons la ville en train. Il y a quatre jours de voyage jusqu'à la frontière.*

Jour 42 *– Le pays est immensément vaste. Il me semble que nous voyageons à contre-courant, traversant le même paysage heure après heure. Les gens d'ici m'impressionnent, ils sont pleins de vie, sérieux, dévots et fiers. Ils sont prêts et ce sera un bon pays pour lui.*

Jour 43 *– Ville de Nautanwa. Nous espérons franchir la frontière demain. En attendant, nous rassemblons de la nourriture et d'autres équipements. Il y a presque tout ce dont nous avons besoin au village.*

Jour 45 *– Anzalone doit encore trouver un guide. Quarrie et moi disons que nous devons partir maintenant et trouver un guide de l'autre côté de la frontière. Mais Delnegro dit que nous devons attendre, que nous ne pouvons pas tout porter nous-mêmes et Anzalone l'écoute. Nous pensons que nous devrons attendre une caravane qui arrive du sud.*

Jour 47 *– Une caravane de Népalais est arrivée aujourd'hui. Anzalone leur a parlé avec le peu de népalais qu'il connaît et en hindi. Ils nous emmèneront, ainsi que notre chargement, jusqu'à Pokhara, mais nous devons attendre que leur chef (son nom est Ripa Tendruk) finisse ses affaires ici avant de repartir.*

Jour 51 *– Tendruk n'est pas prêt. Il ne se montre pas pressé. Il sourit et rien ne le dérange. J'ai peur que nous attirions l'attention des Britanniques. Nous sommes si près maintenant. Je regarde au nord et je sais que les nuages cachent les montagnes où nous le trouverons.*

Jour 52 *– Nous sommes enfin au Népal. Ce matin, les porteurs se sont plaints de leur chargement et j'ai dû peser chaque sac pour qu'ils soient tous identiques avant qu'ils veuillent bien les reprendre. Nous quatre, nous n'avons pas pu traverser la frontière avec eux, mais nous sommes passés par la forêt pour les rejoindre plus loin sur la route. Anzalone s'est rasé barbe et moustache et nous avons enfilé les mêmes lourdes robes népalaises qu'ils portent tous. Nous avons eu un petit ennui. Nous devions passer un poste frontière où les gardes semblaient énervés et voulaient savoir qui nous étions. Anzalone a donné à notre guide quelques pièces et deux bouteilles d'alcool local pour payer notre passage et cela leur a suffi.*

Jour 57 *– Village de Pokhara. Tendruk habite ici et n'ira pas plus au nord. Nous avons donc besoin d'un autre guide. Nous avons aussi besoin de plus de provisions. Les billets que nous avons apportés sont inutilisables. Les gens ici n'en veulent pas et il ne nous reste que quelques pièces.*

Jour 59 *– Nous avons un nouveau guide Yangser Chumpo. Un Tibétain. Delnegro et moi sommes allés explorer notre chemin au nord-ouest tandis qu'Anzalone et Quarrie restaient au village. Ils ressentent déjà le manque d'air.*

Jour 61 *– J'aimerais avoir de la vraie nourriture. Nous ne mangeons que du riz et presque rien d'autre.*

Jour 63 *– Quittons Pokhara rapidement. Nous trois, Delnegro, Chumpo, quatre porteurs et cinq yacks, chacun avec son conducteur. Les yacks sont des bêtes fortes au caractère diabolique.*

Jour 65 *– Anzalone a troqué de la verroterie qu'il a achetée en Inde contre des pommes de terre, des œufs et des poulets. Un festin.*

Jour 67 *– Arrivons enfin à la rivière.*

Jour 71 *– Village de Tukutcha.*

Jour 72 *– Aujourd'hui durant notre ronde, nous avons pénétré dans le Mustang. Au matin, nous nous dirigerons vers l'Annapurna et commencerons la recherche de Drakmar.*

Jour 73 *– C'était une escalade difficile aujourd'hui et bien que Delnegro et moi soyons en forme, Quarrie et plus particulièrement Anzalone ont eu besoin de beaucoup d'aide. Leur respiration est hachée et Anzalone se plaint de migraines et de nausées.*

Jour 74 *– La carte d'Anzalone ne nous est plus d'aucune utilité. Nous nous sommes séparés. Je mène un groupe pour escalader la vallée asséchée. Delnegro mène l'autre groupe sur la rive sud. Nous avons marché toute la journée avant de nous retrouver pour camper à la tombée de la nuit. Il fait très froid. Personne ne vit ici. Il n'y a rien pour personne.*

Jour 75 *– Nous l'avons trouvé. Mon groupe est tombé dessus à la mi-journée, juste où nous pensions qu'il serait. Les grandes falaises et le sol de la vallée sont peints en orange et il y a des grottes tout autour. Nos porteurs sont partis et bien que le guide soit resté, il ne campera pas dans la vallée. Anzalone est vraiment malade maintenant. Il s'est réveillé plusieurs fois dans la nuit en disant qu'il suffoquait.*

Jour 76 *– Nous pénétrons dans Drakmar pour la première fois. Il y a des inscriptions sur le mur, avec des dessins. Dans la quatrième grotte, une créature nous observait dans l'obscurité. Presque immobile. Un Tsotsowa. Quand je l'ai aperçu, il est parti tranquillement. Delnegro l'a vu ensuite. Il a crié et levé son arme, mais je l'ai arrêté. J'ai dit que ça devait être un moine ou même un des porteurs qui revenait. Mais il n'en a rien cru. Il est sur ses gardes maintenant. Notre guide est parti cette nuit. Nous y sommes retournés aujourd'hui et avons trouvé des déchets frais et des os humains. Juste des mâchoires, auxquelles toutes les dents ont été arrachées je pense. Il y a un bruit régulier et profond que l'on entend (était-il là depuis le début ?) et le sol semble vibrer. Il bouge en rythme avec mon cœur. Je pense que je vais bientôt paniquer. Delnegro insiste pour que nous quittions cet endroit et nous avons acquiescé. Il emballe tout tandis que j'écris ces lignes. Il compte monter la garde toute la nuit. Mais aucun de nous ne partira. Qu'as-tu fait dans tes rêves J'ai vu le monstre, la racine de tout le mal Un rêve et une réalité Un cauchemar ou non Réveil dans la pression de la peur et du plaisir Nous trois et lui un peu à l'écart Il parle et quand il me regarde avec ses yeux je le frappe Je le frappe encore à terre Encore et encore Il met si longtemps à tomber Je le regarde Maintenant, ils sont furieux Qu'as-tu fait Qu'as-tu fait Haine Qu'as-tu fait Mais comment as-tu pu C'est peut-être l'Acolyte Blanc Non Qu'as-tu fait Non Il ment Et là allongé devant moi un morceau de viande sanglante Il les attend et avec lui ils viendront*
Un dieu Un monstre Qu'ai-je fait Il y a là un morceau du monstre Miri Nigri Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait Qu'ai-je fait

Fin de la traduction du journal

Les Oripeaux du Roi

1920

Les étoiles brillent.
Le regard d'Hastur se pose brièvement sur la Terre.
Et les choses changent.

Londres, octobre 1928. La capitale de l'empire britannique englobe un quart de l'humanité. Elle ne se soucie que de politique, de finances, de productivité et de loisirs.
Quelques personnes cependant, ont d'autres centres d'intérêts. Les artistes découvrent que leurs travaux sont étrangement influencés et ils se laissent emporter par cette veine créatrice. Les romans et les pièces de théâtre comportent des scènes de soulèvement et de désordre dont l'apogée ne se produit jamais. Les séances et spectacles des médiums ont des résultats inattendus et s'achèvent dans la confusion. D'autres individus sont affectés par des changements d'humeur. Certains prétendent que Dieu leur parle. Tous rêvent de la venue d'un pouvoir surhumain sur Terre. Sa corruption, à l'approche de ce terrible hiver se fait particulièrement sentir.

Les Oripeaux du Roi est une campagne en 12 chapitres pour *L'Appel de Cthulhu* jouable par quatre à six investigateurs. De Londres à l'Écosse, de Milan au Népal interdit en passant par l'Inde, ils découvriront l'influence d'Hastur, l'indicible. Subtile, voire séduisante, elle est difficile à ignorer. La confiance qu'ont les investigateurs les uns envers les autres, voire en eux-mêmes, pourra être ébranlée. Seront-ils séduits par le message de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé ? Deviendront-ils les agents de sa venue ? Qu'adviendra-t-il lorsqu'ils seront confrontés à la terrifiante vérité ?

Prix public conseillé 36 €







WWW.SANS-DETOUR.COM

